
游戏机卡
最新玩法
奇幻天地任翱翔……



ISBN 7—205—02250—9/G·363

定价：4.00元

游戏机卡最新玩法

史清心　佳　欣　编

辽宁人民出版社

1992年．沈阳

游戏机卡最新玩法
Youxiji ka Zuixin Wanfa
史清心　佳　欣　编

辽宁人民出版社出版、发行
（沈阳市和平区北一马路108号）　七二一二工厂印刷

字数：183，000　开本：787×1092　1/32　印张：9 $\frac{1}{4}$
1992年8月第1版　印数：1—25，000
1992年8月第1次印刷

责任编辑：朱　枫　版式设计：郑　志
封面设计：刘　琥　责任校对：肖　力

ISBN　7—2052250—9/G·363

登记号：（辽）新登字1号　定价：4.00元

前　言

电子计算机的发展与普及是世界步入现代化社会的一个重要标志，到了一定阶段，电子计算机技术应用于益智和娱乐设备则成为了必然的结果。近十年来迅速崛起并风靡全球的电视游戏机无疑是这一应用极为成功的范例。

电视游戏机的出现，迅速取代了公共游乐场所的大型电子游戏机，并疾步进入家庭，不仅使无数的青少年如痴如醉，甚至中老年人也被深深吸引，乐此不疲。随着电视机的普及，电视游戏机接踵而至，迅速成为城乡庶民之家常备的一种“家用电器”，一种高科技的普通玩具。时至今日，可以说，哪里有电视机，哪里就有，或者很快就有电视游戏机出现。

从电视游戏机发祥地的美国，到以科技商品化著称的日本；再从步步紧跟日本的台湾列岛，到世界商品荟萃地的香港，一股电视游戏机的强劲“台风”自南而来，迅猛地吹遍了大陆城乡。今天，不仅在大中城市，就连较偏远的小镇山村，你都随处可以觅到电视游戏机的踪迹，会到一批批心灵手巧的“发烧友”。据有关部门统计，1989 年经海关进口的电视游戏机就多达 51. 3 万台，加之内地中外合资厂家相继建立投产，最保守的估计，社会拥有量已超过了四、五百万台。

电视游戏机的普及，让千万人享受到了现代文明的成果，极大地丰富了人们的业余文化生活，同时也引起了一些家长

和关心青少年教育的人士的不安和忧虑。他们看到有些孩子沉迷于游戏机，占用了过多学习时间，影响了成绩，于是归咎于机器，一律不准孩子们接触游戏机。实际上这种认识和处理方式是片面而欠妥的，在电视游戏机强大的吸引力下往往也是难以奏效的。

世界上任何事物都是矛盾的集合体，有利亦有弊。正确的做法是充分去了解它，扬长抑短，使之有效地为我们服务。人们在生活实际中，已逐步懂得了现代化、电子化与人类利害相因的道理。据报道，电子游戏机（包括电视游戏机）在美国也经历了一个从拒绝到接受的过程。有的学校先禁止学生玩游戏机，后来发现禁而不止，于是采用疏导和指导的方式，给那些学习成绩优秀的学生提供上机游戏的奖励。专家们发现，多数喜欢玩游戏机的学生在数学和物理上有了飞跃的进步。有的学校进而开设了游戏机原理的课程，发展了他们对现代科技的兴趣，培养出一批数理尖子。有人甚至预测，电子游戏机的问世，必将引发出一场教育上的大革命。正如前些年对待看电视益害的争论，只要合理分配时间，慎重选择项目，游戏机是能发挥它益智、娱乐服务的功能。

可是从目前市场的情况来看，电视游戏机及其各种节目卡大量推出，其功能却远远未能发挥。主要原因是缺乏有关的资料及指导书籍，以至许多人乘兴开始，败兴收场，仿佛置身迷雾，不明途径。因此我们根据自身多、摸索积累的经验，并参阅了海外有关资料，编写了这一套小集子，供电视游戏机的爱好者参考。

由于电视游戏机是现代高科技产品，其软件（节目卡）的

设计相当复杂，因此其“攻关法”不是一成不变，可以一览无余的。因此本书介绍的内容难免挂一漏万，甚至有不确切之处，祈望专家及广大爱好者指正。

漫话电视游戏机

小型电视游戏机问世已10年，它是面向家庭，以娱乐游戏为主要用途的微型电脑。最早且有影响的电视游戏机是美国设计的“雅达利”系列电视游戏机，它充分利用了大家熟悉的APPLE机在电子游戏方面的成果，采用大规模专用集成电路，大大降低了成本，使之迅速进入家庭和娱乐界。它的内存容量是4K，使用65系列微处理器，属8位微机。该机内存容量小，游戏节目十分简单，但可更换节目卡。较流行的游戏节目有“运河大战”、“潜艇救援”、“警察抓小偷”、“打凤凰”等。直到1983年日本“任天堂”游戏机诞生后，才敲响了它的丧钟。从此没有人再给它编制新的游戏软件，使它被迅速地淘汰。这种机型，目前国内尚有销售，价格200元左右。常见有“雅达利”2600型、BIJ7000型、溢龙7000型、皇冠、汉龙等。

1983年，日本任天堂株式会社隆重推出第三代电视游戏机“任天堂”。使家庭电脑游戏界一下子成了“任天堂”的天下。在国外“任天堂”几乎家喻户晓。从“雅达利”到“任天堂”是一个很大的飞跃。“任天堂”游戏机虽然是8位微机，但它采用了一个专门处理图像的PPU，从而大大提高了处理动画图像的能力。它仍使用6502汇编语言，直接寻址范围为64K。节目卡最小的容量是24K，最大的现在已达3M。它可显示4基色52颜色，动画角色点阵最大为32×32，背景解像

度 256×2400。有一个卷动画面。它的游戏动画功能超过了一般的微型计算机。6 年来“任天堂”游戏机一直畅销不衰。从 1983 年底至 1988 年上半年止，它的游戏种类就有 456 个之多。众多的游戏软件，赋予了“任天堂”强大的生命力。原装的“任天堂”游戏机，由于彩电制式和价格的缘故，国内极少见到。国内销售的“任天堂”系列游戏机大都是香港和台湾制造的，一般售价 500 元左右，其中质量较好的有日本机芯。香港改装的红白“任天堂”，其机壳底部有“任天堂”钢印商标，机后有 60/50Hz 转换钮，在国内拨在 60Hz 位置，可加快游戏运行速度。随机附有“任天堂”产地证，保养卡和彩印说明书。台湾产的“小天才”和“胜天”游戏机，也属于任天堂系列。

“任天堂”游戏机在国内最受欢迎的节目卡有“魂斗罗”；“沙罗漫蛇”一代、二代；“超级玛莉”（俗称采蘑菇）一代、二代、三代；“绿色兵团”；“赤色要塞”一代、二代；“冒险岛”、“1943”、“坦克战”和福州烟山软件部设计制作的“坦克战”续集。其次有“古文明之战”、“魔界村”、“热血硬派”、“星际战士”、“不动明王传”、“双截龙”、“鳄鱼先生”、“希魔复活”、“七宝奇谋”、“蓝色霹雳号直升飞机”、“天狼号直升飞机”、“立体赛车”、“1942”、“影子传说”、“战场之狼”、“神鹰一号”、“马戏团”、“兵蜂”、“B 计划”、“新人类”、“轰炸队”、“卡洛夫”等。

1987 年，日本电器公司推出第四代电视游戏机“PCENGINE”仅 1988 年就销出 80 万台。它采用 16 位 CPU，比“任天堂”提高了一个数量级，图像的逼真度直逼

大型电脑游戏机，现在已拥有40余种节目，使“任天堂”遇到了从未有过的劲敌。

家庭电视游戏玩法入门

目前市面流行的普及型家庭电视游戏机使用方法简便，在通电后将节目带卡进去一拨开关即可进行游戏，对比起音响录像设备来说，一台小型家庭用电视游戏机的售价算是很低的，但它给人们带来业余生活娱乐的兴趣并不亚于其他电子玩意，因此它正越来越 受到广大群众的欢迎。相对来说节目卡带售价较高，但它不像音像磁带每玩一次总会作一定程度的素质衰减，因为它的内部构造与音像磁带完全不同，在硬质塑盒里实际上只有一块IC（集成电路板），使用时只要稍加注意（如一定要在节目画面消失即关机后才可以将卡带拔出，以及在使用一定时间后用棉团舔汽油擦去卡带插口上的污迹）是很经久耐用而且不易损坏的，所以游戏者只要手头拥有一二卡带便可放心与别人交换来玩，而不必每个节目都自己去买。

刚开始学玩电视游戏的时候，由于目前市面流行的卡带种类至少有百十种之多，而节目字幕中有关的说明文字又多是外文，买回去一时半刻“玩不通”是可以理解的。这就需要买些“电视游戏攻关诀窍××种”之类的书作参考，虽然对于每个节目的解说只有寥寥数言，但至少已提供了某些增加进攻人次或选局接关等具体操作方法，这对整个游戏的

"打通"不无裨益。不过应留意的是，由于此类书中提供的"攻关诀窍"有的来自国外资料，而进入大陆市场的卡带有许多是经过程序改编的，故其提供的方法并不一定适用，如本书中根据市面流行卡带《兽王记》提供的选关方法，就与某些攻关书中说的完全不同。

眼下，由于游戏节目的繁多，对于初入门者来说，又以玩哪种开始为宜呢？

进行家庭电视游戏，通过有趣的动作画面，目的旨在锻炼和提高人们心理素质的应变能力，其中包括对复杂事物的理解判断能力、大脑指挥手眼反应敏捷的程度，以及不厌其烦的工作耐性等，因此你在选购节目带内容时就应根据自己的兴趣爱好或性格特点有所抉择。举例说，如《恶魔城》和《激龟忍者传》这类节目，一般说来角色的动作迅速并不太快，其"打通"的难点是每每面临"用什么方法继续下去"的判断，如不动动脑筋就很难玩下去；如有意锻炼自己身手的敏捷则最好玩《兽王记》或《魂斗罗》系列，当敌人的打击从四面八方一齐来的时候，没有闪电般的反应是对付不了的。

最后，对于少年儿童特别是初学者来说，像《大力水手》一类简单的节目则较为适合，打通它们唯一要求的是充分的耐心。

当然，电视游戏毕竟只是"雕虫小技"而已。消遣的东西万不可过于认真执著以至影响正业，但除此之外它给人们业余生活增添了许多尚属高雅的乐趣却是毋庸置疑的。

目　　录

1. 柯拉米世界（多拉米I） ………………………… 1
2.《魂斗罗》的游戏常识 ………………………… 12
3.《魂斗罗》增加游戏机会与选关法 ………………………… 13
4.《魂斗罗》攻关诀窍 ………………………… 14
5.《魂斗罗二代》攻关诀窍 ………………………… 18
6.《魂斗罗第二代》加命、选关和选择音乐 ………………………… 22
7. 魂斗罗三代………………………… 22
8. 魂斗罗四代………………………… 23
9. 魂斗罗五代………………………… 25
10. 魂斗罗六代 ………………………… 26
11. 俄罗斯方块一代 ………………………… 28
12. 俄罗斯方块二代 ………………………… 30
13.《俄罗斯方块》游戏方法常识………………………… 31
14.《小叮当》中的秘密宝物：无敌粉红猪………………………… 33
15.《小叮当》中的神奇秘技：无敌嘶哑声………………………… 33
16.《小叮当》中的秘密过关宝物：铜锣铙………………………… 34
17.《小叮当》的续关与选关法………………………… 34
18.《小叮当》攻关诀窍………………………… 35
19.《坦克大战》获取宝物要点………………………… 39

20. 《坦克大战》选关法…………………………………… 40
21. 《坦克大战》自己布阵方法………………………… 40
22. 一九九〇超级坦克 ………………………………… 41
23. 松鼠大战 ……………………………………………… 44
24. 赤色要塞 ……………………………………………… 50
25. 《赤色要塞》攻关诀窍……………………………… 51
26. 激龟忍者传 …………………………………………… 53
27. 《激龟忍者传》攻关诀窍…………………………… 54
28. 《ED 船长》攻关诀窍 ……………………………… 56
30. 《脱狱》无限取分和选 20 人妙法 ……………… 57
31. 脱狱一代 ……………………………………………… 58
32. 脱狱二代 ……………………………………………… 59
33. 恶魔城一代 …………………………………………… 61
34. 恶魔城二代 …………………………………………… 62
35. 恶魔城三代 …………………………………………… 63
36. 《恶魔城》使乌鸦自动消失妙法…………………… 65
37. 《恶魔城》攻打白龙，收集宝物妙法……………… 66
38. 《恶魔城》获取高分法……………………………… 67
39. 《恶魔城》攻关诀窍………………………………… 67
40《兵蜂》游戏方法和知识 ………………………… 70
41. 《飞狼》摧毁敌人方法……………………………… 72
42. 《飞狼》秘法 4 种…………………………………… 73
43. 火之鸟 ………………………………………………… 74
44. 《火之鸟》进大和入关法…………………………… 78
45. 1944 …………………………………………………… 78

46. 无赖战士（无头战士） …………………………… 80
47. 沙罗曼蛇 …………………………………………… 83
48. 《沙罗曼蛇第二代》秘技 4 种……………………… 87
50. 《血狼战斗队》攻击计谋…………………………… 88
51. 《大爆笑》无限续关法……………………………… 89
52. 《快打旋风》无敌攻关法…………………………… 89
53. 《快打旋风》输入密码的秘技……………………… 89
54. 《快打旋风》主人公的三大绝技…………………… 90
55. 《PC 龙魂》攻敌与选关妙法 ……………………… 91
56. 《超级玛莉》快跑技巧……………………………… 92
57. 《超级玛莉》加命方法……………………………… 92
58. 人间兵器（三 K 党） ……………………………… 93
59. 玛莉三代（采磨菇三代） ………………………… 97
60. 《超级玛莉》跳关秘诀 …………………………… 108
61. 《超级玛莉第三代》妙法 7 种 …………………… 109
62. 《超级玛莉第三代》无限生命创造法 …………… 111
63. 《魔界八大传》冲撞技巧 ………………………… 111
64. 《魔幻仙境第三代》4 种诀窍 …………………… 112
65. 《魔鬼战记》连射秘技 …………………………… 113
66. 《魔境传说》增加续关次数法 …………………… 113
67. 《魔境传说》攻关要点 …………………………… 114
68. 《魔界村》续关与选关法 ………………………… 114
69. 《魔界村》(CHOST’ GOBBLINS) ……………… 115
71. 《霹雳神兵》 ……………………………………… 116
72. 《霹雳神兵》武器装备介绍 ……………………… 117

73.《紧急追捕令》游戏要点 …………………………………… 118
74.《打砖块》选关秘诀 ………………………………………… 119
75.《王中王》最后的秘密人像 ………………………………… 119
76.《洛克人第二代》必胜法 2 种 …………………………… 120
77.《洛克人第二代》武器使用表 …………………………… 121
78.《诺克人二代》的“魔法”和增值 ……………………… 122
79.《洛克人二代》用不完的飞镖 …………………………… 122
80.《功夫》中的 7 种功夫 ……………………………………… 123
81.《功夫》中 5 个功夫高手的绝招 ………………………… 124
82.《功夫小子》续关妙法 ……………………………………… 126
83.《B 计划》击毁机器蜈蚣秘技 …………………………… 126
84.《B 计划》的机翼武器与武器替换 ……………………… 127
85.《B 计划》选关法 …………………………………………… 129
86.《魁男塾》诀窍 2 种 ……………………………………… 130
87.《龙魂》攻关秘技 …………………………………………… 131
88.《新西兰的故事》小公鸡跳高法 ………………………… 131
89.《VS 机车大赛》全速前进妙法 ………………………… 132
90.《西游记二代》孙悟空的战术 …………………………… 132
91.《西游记第二代》秘技 3 种 ……………………………… 133
92.《昆虫第击地球》注意要点 ……………………………… 134
93.《南极虎》攻关克难秘技 ………………………………… 134
95.《兽王记》击败大头目战术 ……………………………… 135
96.《兽王记》选择方法 3 种和续关法 ……………………… 135
97.《神魔英雄传》选关法 …………………………………… 136
98.《小黄蜂 88》获高分秘诀 ………………………………… 137

99. 《冒险世界》攻关法 …………………………… 137
100. 《武田信云》大展武功方法…………………… 138
101. 《忍》攻关要点和选关法……………………… 138
102. 《欧洲坦克大战》免战法……………………… 139
103. 《艾那吉》中的宝物………………………… 140
104. 《家庭麻将二代》6 种密码 …………………… 141
105. 《英雄列传》战术 2 种………………………… 142
106. 《英雄列传》秘技 4 种………………………… 143
107. 《火洛克》的无敌密码………………………… 144
108. 《彩虹岛》巧胜秘技…………………………… 144
109. 《彩虹岛》选关秘诀…………………………… 145
110. 《食鬼天地》的选音乐和选关法……………… 145
111. 《异形波子机》不死方法……………………… 146
112. 《桃太郎电气火车》两个妙法………………… 146
113. 《武装刑警》续关与制敌法…………………… 147
114. 《PC 猿人》制敌诀窍 ………………………… 147
115. 《城市猎人》攻关要点………………………… 148
116. 《宇宙刑警》迅速过关法……………………… 148
117. 《绿色兵团》加命和选关法…………………… 149
118. 《绿色兵团》攻关诀窍………………………… 149
119. 《革命战士》选关、选难度和续关法………… 152
120. 《革命战士》攻关诀窍………………………… 153
121. 《超惑星战记》攻关秘技……………………… 155
122. 《敲冰块》增加游戏机会……………………… 155
122. 九六奥运会 …………………………………… 156

123. 热血硬派 …………………………………… 159
124. 双截龙一代 ………………………………… 162
125. 双截龙二代 ………………………………… 163
126. 金块一代（挖金一代） ………………………… 164
127. 金块二代（挖金二代） ………………………… 165
128. 前线 ………………………………………… 166
129. 接龙 ………………………………………… 167
130. 大野狼（猪小弟，小猪打狼） …………………… 168
131. 打击魔鬼 …………………………………… 170
132. 金刚组合 …………………………………… 171
133. 金刚一代（救美游戏） ………………………… 172
134. 金刚二代（猩猩救父） ………………………… 173
135. 大力水手 …………………………………… 174
136. 机械战警 …………………………………… 175
137. 迷宫岛 ……………………………………… 179
138. 不动明王传 ………………………………… 185
139. 燃烧战车 …………………………………… 196
140. 第一滴血 …………………………………… 203
141. 兵蜂 ………………………………………… 212
142. 兵蜂二代 …………………………………… 214
143. 勇者斗恶龙二代·续集 ………………………… 215
144. 勇者斗恶龙三代 …………………………… 216
145. 圣斗士星矢 ………………………………… 217
146. 冒险岛 ……………………………………… 220
147. 影子传说 …………………………………… 222

148. 1942 …… 223
149. 小飞侠 …… 224
150. 拆屋工 …… 226
151. 越野机车 …… 228
152. 大賽车 …… 229
153. 机车龙虎斗 …… 230
154. 五子棋 …… 232
155. 黑白棋 …… 233
156. 二人麻将 …… 234
157. 四人麻将 …… 235
158. 足球 …… 236
159. 汽球 …… 237
160. 撞球 …… 237
161. 高尔夫球 …… 239
162. 忍者一代 …… 240
163. 忍者二代（忍者救妻） …… 241
164. 大蜜蜂 …… 243
165. 小蜜蜂 …… 244
166. 轰炸队（新爆破） …… 245
167. 战斧 …… 247
168. 超级忍者 …… 252
169. 世界末日 …… 258
170. 宇宙达人 …… 261
171. 兰博Ⅲ …… 263
172. 迈克尔·杰克逊 …… 267

173. 闪电出击Ⅲ …………………………………………… 268
174. 突击先锋 …………………………………………… 269
175. 怎样选购游戏机、游戏卡 ……………………… 270
176. 巧调节目 …………………………………………… 272
177. 游戏机新产品 …………………………………… 273

柯拉米世界（多拉米 1）

故事梗概

地球上的人们正过着幸福的生活。有一天，恶魔王瓦鲁达突然袭击了地球，柯拉米世界的英雄们都被抓走了。被抓的有游戏《石川五卫门》中的石川五卫门、《恶魔城》中的西蒙、《七宝奇谋》中的麦奇、《大金刚》中的大金刚、月风魔那门博士叫来了幸免者柯拉米先生及机器人柯拉米小姐，命令他们立即一起去救出所有被抓走的英雄，然后和被拯救出来的英雄们一起同心协力打败恶魔王瓦鲁达。

英雄柯拉米先生带着柯拉米小姐，走上了拯救柯拉米世界的艰难路程……

攻关要领

1. 了解每个英雄人特殊能力

（1）柯拉米先生和柯拉米小姐：可以在天空中飞翔。

（2）石川五卫门：可以打开珠宝箱。

（3）西蒙：可以使用长鞭。

（4）麦奇：他的个子小，能通过其他人无法通过的狭窄地带。

（5）月风魔：可以用剑和飞镖击碎岩石。

（6）大金刚：众英雄中它跳得最高，力量大，能击碎岩石。

（7）摩艾：头部的功夫很厉害，能够攻击较高的地方。

2. 了解各种武器的作用（没有子弹不能使用皇物）。

（1）激光枪：只有柯拉米先生可能使用，可打穿岩石关，打倒大批的敌人。每次消耗1发子弹。

（2）红外枪：只有柯拉米小姐才能使用。可在空中射击，威力和激光枪一样。每次消耗1发子弹。

（3）玩具猫：石川五卫门专用，可不断投出钱币。每次消耗1发子弹。

（4）十字架：西蒙专用，可在恶魔城的屋顶取得。投掷时，会自动回旋左右。每次消耗5发子弹。

（5）飞镖：月风魔专用，破坏力极大。每次消耗3发子弹。

（6）弹弓：小麦奇专用。每次消耗1发子弹。

（7）光环：摩艾专用。攻击力很强，可破坏岩石。每次消耗1发子弹。

（8）香蕉：大金刚专用，可用来打碎岩石。每次消耗1发子弹。

（9）饭团：可以延长生命，大家都能使用，但每人只能使用一次，所以相当珍贵。

（10）防弹衣：大家都能使用，可避免受伤。

（11）超人斗篷：柯拉米先生和柯拉米小姐专用，取得后可在天空飞翔。

（12）能量胶囊：大家都能使用，可提高攻击力。

（13）钥匙：打开监狱门解救众英雄时用。

（14）药水：可恢复生命值。

（15）心：藏在宝箱里，可恢复体力。

（16）子弹：使用各种武器时必备。

（17）宝箱：装有大心，只有石川五卫门可以打开。

（18）S宝贝：射击版面用于加速。

（19）分身丸：射击版面专用，可像《沙罗曼蛇》中巡航机那样分身。

（20）防弹罩B：射击版面专用，可抵御敌人5发子弹。

（21）导弹：射击版面专用，可追踪攻击敌人。

（22）激光：射击版面专用。

（23）扇形激光：射击版面专用。

（24）拳击激光：射击版面专用，取得后按A键可射出威力极大的拳头。

（25）兵蜂中的铃铛：敲击铃铛多次，可敲出会增加威力的宝贝。

3. 进入该游戏后可见3扇卷帘门，头一扇是计算机房，教授就在这里下指示。中间一扇是时空隧道入口，可将柯拉米先生和柯拉米小姐送到所要去的空间去（可选6个画面），第三扇是巡航机和兵蜂的仓库，可驾驶巡航机进入激烈的射击版面。

4. 在“石川五卫门”画面中还有3个游戏室，当你需要生命和子弹及救活同伴时请到这些地方去，按上键可进入游戏室。

第一个游戏室：猜骰子单双数。可选猜单数或双数，如猜对了，子弹数即可加倍；猜错了子弹数就减半。弹数最多奖到 1000 发。

第二个游戏室：老虎机。只要按到相同的图片，你就胜了，可奖生命值和子弹。如果按出的 3 张图片都是皇冠，你死去的同伴就复活了，如果按错了，就会吃掉你 10 颗子弹。

第三个游戏室：抽牌游戏。只要抽到 2 张相同的牌，就算胜了，可恢复所有同伴的生命值。

在“七宝奇谋”画面中也有同样的游戏室。

操纵方法

1. 用方向键控制主角上、下、左、右、上楼、下楼。

2. 按 A 键为跳，在取得超人斗篷后长时间按 A 键可飞起来。

3. 按 B 键为踢、打，使用宝物时发射子弹或飞镖、投掷石块等。

4. 同时按上与 A 键，更换主角。

5. 同时按下与 A 键便可使用宝物。

6. 按下键可开门、开锁或进入时空隧道。

7. 按暂停键可观察各主角情况，选择适合的主角参战。

8. 选“ヒトソ”为单人游戏，选“フヌソ”为双人游戏。单人游戏时，8 个主角可轮流上场。双人游戏时，8 个主角中可同时有 2 个主角上场，如果有一个同伴死去，还可以设法让他复活。

版面介绍

这个游戏的内容非常丰富，出场的主角有 8 个，综合了 8 个游戏的精彩内容和玩法，随着主角的改变，音乐也随之改变，十分有趣。你将遇到的敌人角色将有山婆、天狗、草原怪、河童妖、鬼影、幽灵、白发鬼、地头龙、鬼灯笼、鬼火、眼球怪、吸血虫、骨兽人、鱼兽人、食人鱼、圆兽怪、频骨怪、黑战士、毒蝙蝠，海妖白龙、怪龙、虎牙怪、炸弹、发怪、蟹怪、海蜇怪、机械金刚、马尸怪、蛇妖、骷髅、鸟人妖、牛骸怪，龙头怪、独眼怪虫怪、火蛇、红飞龙、机械摩艾、摩艾、线飞龙、索龙、毒草莓、怪手等 80 余种。

1. 第一关——石川五卫门

进入 2 号门后，选择正上方以富士山为背景的画面，即进入第一关。在这一关中藏有提高攻击力的能量胶囊和石川五卫门专用的玩具猫，你要记住它们的位置，以便今后获得超人斗篷后来取这两个宝贝。通过这一关并不难，一路上可打倒敌人，取得大量的子弹和心。取得尽量多的子弹是先进入这关的主要目的之一。监狱的钥匙藏在这一版左上角的一个屋子里，要先死 1 只地头龙并取得钥匙，然后走到这关的顶端，打死 2 只盘踞在屋顶的地头龙，最后到屋子右边下面的一个牢笼里救出石川五卫门（救人时按下键）。本游戏的 3 个游艺室都在这一关的中部，要好好利用，今后缺乏生命和子弹时，随时可再这一关来补充。

2. 第二关——恶魔城

进入 2 号门后，选左下方的画面，即到恶魔城。恶魔城

的地形很复杂、难走，要十分小心地走到恶魔城的右下角（路上会看到一把红外枪，但需等到有斗篷时再到这里来取）。在这里有一只大眼蛙怪，对付它需要有一点技巧，要趁它跳起来时，绕到他的后面攻击，多次反复，即可打倒它并取得钥匙。随后回到恶魔城的上方，在这城的高处会看到防弹衣，但必须等取得斗篷后再来取。打倒黑衣恶魔后先向左方走去，跳过升降的石柱，救出关在棺材里的西蒙，然后让西蒙走到右上方的小屋顶，这小屋由一条看不见的楼梯与大屋相联，走到顶后可按右上键或跳上去，取得西蒙的宝物十字架，最后带着西蒙从附近的时空隧道回到博士身边。

3. 第三关——七宝奇谋

选2号门内左上方画面，即进入第三关，这一关的目的是救出《七宝奇谋》的主角麦奇并取得供麦奇使用的弹弓和供柯拉米先生使用的激光枪。这一关的地形也很复杂，要先上船，然后从大船中部的梯子下到地道中。再往前时，会遇到发怪，对于它，只有请西蒙用神鞭来对付，否则无法前进。随后一直下到中部下方，取得钥匙，再到右方救出麦奇后还回到中部下方，取得麦奇弹弓，最后再把麦奇带到博士身边。不过请不要忘了拿柯拉米先生的激光枪。

4. 第四关——大金刚

选择2号门中下方的城市画面可进入第四关。在这一关有两个地方狭小得只有麦奇才能通过，所以，一旦麦奇在这一关中途死亡，其他人都得跟着死亡，因此要特别爱护小麦奇，这是一个未来的都市，到处都是机器人守护着，如果不是5个同伴齐心协力的话，根本无法救出大金刚。大金刚被

关在中部的最高处，而钥匙被藏在城市的右下方的下水道内，须打倒敌人首领后才能取得钥匙。取得钥匙后即可到上方救出大金刚，然后到右边的楼顶上取得大金刚喜爱的香蕉。大金刚获得香蕉后，便可投掷石块，有很大的威力。最后请赶快随着大金刚回到博士身边。

5. 第五关——月风魔传

选择从 2 号门右上方画面可进入第五关。在这一关，要救出月风魔，首先要取得超人斗篷。斗篷藏在这一关三分之二处的一个石台上，一定要找到它。取得斗篷后，应立即回到博士身边，即在取得斗篷处往右第三块石台有回到博士身边的时空隧道（站在这石头上按下键，这样的地方在这个游戏中共有 5 处，详见本节目攻关秘诀）。然后到前面的各关中取回留在那里的宝贝。有了红外枪、防御衣、能量糟、玩具猫等武器后，再回来救月风魔就不难了。救月风魔不必去取钥匙，只要把大龙骨鬼打倒就可以了。大龙骨鬼的要害是它的脖子下方。救出月风魔后，要继续走到底，取得月风魔的飞镖，最后再从时空隧道回到博士身边。

6. 第六关——摩艾

这是最后一个被困的英雄。摩艾在以往的游戏中一向是以敌人的面目出现的，现在却成了朋友，实在让人感到惊奇。不过，这里遇到的摩艾，除了要救的那个以外，其他的仍是敌人，要小心对付。在这一关，柯拉米先生和柯拉米小姐最好采取飞行的方式进攻。遇到喷火焰的红飞龙时，应让大金刚投掷岩石来消灭它。对付机器摩艾，必须使用柯拉米先生的激光枪连射它的口部。这一关的首领是一个大摩艾，在它

身边有许多小摩艾。攻击时要先打倒这些小摩艾，然后再打倒大摩艾。敌人首领的集团在右下方，而摩艾被关在左下方，救出摩艾后，别忘了取摩艾需要的光圈。你还记得机器摩艾吗？在它的左边有一时光隧道，这时你可利用这个暗道回到博士身边。到此为止，柯拉米世界的英雄们已被全部救出。

7. 第七关——兵蜂和沙罗曼蛇

现在可以打开第三个卷帘门进入激战画面。这一关的前半部是兵蜂画面，玩过优秀射击游戏《兵蜂》的人对此都不陌生，游戏方法大致相同。后半部是沙罗曼蛇画面，游戏方法也和沙罗曼蛇一样，非常精彩，这里就不再详述。只要注意增强兵蜂和宇宙巡航机的威力，通过这一关是不难的，最后的首领是一个女妖，要认真对付她。

8. 第八关——消灭恶魔瓦鲁达

过第七关以后，请不要上飞机，直接由梯子往下走，就进入第八关。这是最后的决战。八勇士要打败恶魔瓦鲁达，非齐心协力、认真对付不可。这关地形并不复杂，只要往右一直走即可。消灭恶魔瓦鲁达的方法是让大金刚不断地投石攻击它。打倒最后的敌人首领后，必须快离开这即将爆炸的险境。

战斗终于胜利结束，柯拉米世界恢复了和平与欢乐……

攻关秘诀

1. 接关　这个游戏的内容非常丰富，一般情况下很少有人能一次玩到底，接关的方法是：当你在不关机的情况下只要回到博士身边，柯拉米先生和小姐就会再次复活（其他英

雄的复活要利用游艺室，详见攻关要领)，而且已获得的宝贝仍然存在。

2. 请教接关密码　当你想关机休息时，请千万记住要向博士请教接关密码，这密码记录着你所玩的版面的全部情况，包括已救了几个英雄、取得了多少武器等等。请教的方法是：回到博士身边；先获取生命力，退出1号室后再次进入1号室继续向博士请教，这时博士会列出问题清单，你应选择第12项按A键4下，可看见画面上出现一套3组密码(5个，5个，4个，共有14个日文字符)，请一字不错地记下，然后关机。下次再玩时，开机后选择"CONTINUE"，用方向键输入上次记下的密码，就可以从上次玩到的地方接着玩，而且所有救出的英雄全部复活。

3. 快速回到博士身边　救出每个英雄后，要沿原来的路线回到博士身边十分麻烦、辛苦、其实，在这个游戏中有5个直接通往博士计算机房的时空隧道：

(1) 在"石川五卫门"版，在版的右上方的一块墙壁附近有一时空隧道，只要你按下键，主角就会旋转起来，一会儿，就到了博士身边，太棒了。

(2) 在"恶魔城"画面，在黑衣魔王所在的房子的右边的一块阶上也有时空隧道入口。

(3) 在"七宝奇谋"版救麦奇的屋子的下面也有时空隧道。

(4) 在"月风魔"版中，取得超人斗逢的位置右边，也有一个时空隧道。

(5) 在"摩艾"版中机器摩艾的左边有一个时空隧道，要

好好利用。

《柯纳米》的武器和宝物

《柯纳米》是日本柯纳米公司设计并直接用公司名字命名的科幻型游戏。

该游戏设计了一男一女两位勇士（也可一人玩），他俩肩负保卫地球的神圣使命，要与入侵地球的大魔王展开生死搏斗，并营救被大魔王抓去的6位勇士。

游戏分两大阶段：营救阶段和决战阶段。其中营救阶段分为六关，每一关可营救出一位勇士；决战阶段为二关，一共是八关。

游戏设计的敌方角色多达30余人，使用不同的手段与主人公搏斗；游戏也为主人公设计了30多种不同的武器和宝物，供主人公选择使用，用于防御和攻击敌人。

1. 营救阶段的武器和宝物

专用武器和宝物：

电子枪——男主人公使用。

热能枪——女主人公使用。

十字架——神鞭手使用，发出后能自动飞回。

飞镖——剑侠使用，可向三个方向飞行，能炸毁岩石。

装饰猫——被囚于第三关的勇士使用。

弹弓——小孩使用，可打倒远处敌人。

香蕉——大猩猩使用，吃了精力充沛，使大猩猩有力把

岩石投出。

面圈——“铜头”使用，可获得离子炮作武器。

宝箱——存放能量。

共用武器宝物：

小心珠——吃了可在生命力计量器中恢复2格血。

大心珠——吃了可在生命力计量器中恢复5格血。

子弹——获得后，可增加子弹数量。

防弹衣——获得后，刀枪不入。

圣水——获得后，可使生命力计量器达到满值。

饭团子——获得后，可在危机时延长生命。

钥匙——是营救落难勇士，开启牢门不可缺少之物。

斗篷——获得后，主人公可在空中飞行。

储放器——获得后，可增强攻击力。

2. 决战阶段的武器和宝物

主人公获得航天飞机和航天飞船后，标志着游戏进入决战阶段：

导弹——能制导飞弹，追踪攻击敌人。

激光——获得后，可使一般子弹变为激光，穿透敌人。

拳击——获得后，可使胳膊变为火箭发射，还可返回。

扇形激光——获得后，可发射扇形激光，攻击大范围的敌人。

加快——获得后，可加快上升飞行速度。

分身——获得后，可使航天飞机一分为二。

防弹衣——获得后，可承受敌人5发子弹而丝毫无损。

铃——攻击飘动中的云，可获得此铃，敲击此铃8次，铃

就会变为增加进攻威力之物。

《魂斗罗》的游戏常识

《魂斗罗》是1988年由日本任天堂公司设计的最具代表性的战争游戏，目前已开发出第六代节目。该游戏的特点是：将科幻与战争糅合在一起，内容新颖，故事情节紧凑，战斗场面紧张刺激，场景多变，人与物画真，音乐动听，难度适中，适应年龄跨度大，所以，推出后广受欢迎，成为最受欢迎的游戏之一。

一、操纵器使用方法：

选择组：标题画面出现后，选择是一人游戏还是两人游戏，游戏结局后，选择继续或终止（如果选择继续，能使游戏从结局开始再进行，继续只能进行三次）。

开始钮：选择完成后，按一下可使游戏开场；游戏进行中，按一下可使游戏暂停，再按一下游戏又继续进行。

方向钮：按上，在平面图中无作用，在3D立体画面中，为前进；按下，在平面图中为伏倒，在水中为潜水，在3D画面中，为后退；按左，在平面图中为后退，在3D画面中为左行；按右，在平面图中为前进，在3D画面中为右行。

B钮：按红钮为连射，按黑钮为单射。

A钮：按红、黑钮均为跳跃。

二、武器装备介绍：

在游戏过程中，时不时会有橄榄球形的物体从空中飞过，被子弹打中后会变成展翅大鸟形状落到地上，其身体上均一英文字母，这就是武器标志。不同的英文字母标志着不同的武器。拿到后即可获得此种武器。但每获得一种新的武器，原来拥有的武器则自动消失。

F——旋转珠弹。

S——扇形珠弹。

M——珠弹。

R——发射速度加快。

L——棍形弹，杀伤力较珠弹强。

B——在限定时间内，所向无敌。

发光无字母展翅大鸟——可使画面所有敌人瞬间消灭。

《魂斗罗》增加游戏机会与选关法

一、增加游戏机会：

按一般的方法，游戏的主人公只有 3 次游戏机会，但循下述方法可使游戏机会增加至 30 次。

出现标题画面，开始主题音乐时，依序按操纵器的上、上、下、下、左、左、右、右、B、A、B、A、开始钮。

有的游戏卡则需依序按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、开始钮。

操作时注意中间不可停顿，要依序连续按，多试几次，就可成功。

二、选　关：

标题画面显示后，先按开始钮，然后同时按住上、左、选择钮、A，不要放手，直至选关画面出现（有的游戏卡不具此功能），再用上、下来选关。

《魂斗罗》攻关诀窍

游戏共分八关，攻关诀窍如下：

一、第一关攻关诀窍

这一关场景分上下两层，可在上层进行战斗，也可在下层进行战斗，亦可时而在上层，时而在下层。途中有桥、河水、伏兵、炮台、悬崖，难度不大，要注意获取S弹。

关尾是一座巨型炮台，装备有两门大炮，不停地发射，炮台前还有两座小炮台。攻打巨型炮台的方法是：先击毁前面的两座小炮台，这样既可以进入有效射击范围，又可解除后顾之忧；然后，再把躲藏在巨型炮台顶部，偷偷放冷枪的敌兵打掉；接着将炮台中部的两管炮击毁；最后，可前进到炮台底部对准一圆形红光部位连射，就可击毁整座炮台。

二、第二关攻关诀窍

这一关敌基地内共有五道门，要逐一攻破，其中应注意几点：一是按下为伏地，子弹打不着；二是红色跳跃的敌兵被打中后，可获得武器。

五道门逐一打破后，就可来到关尾。关尾是一座大型机械装置，上层开始时毫无动静，中层两边有两个发射器，发射扇形珠弹。攻击步骤是，先打中层发射器，后中下层四个圆形红色标志。扇形珠弹有一空间隙，要利用这些闪隙进行闪避；圆形红色标志被打掉后，上层会出现一只大眼睛，左右移动，不断发出大气泡弹，气泡弹飘忽不定，有追踪功能，气泡弹可击破，来不及击破时，可跳起闪避。只要把眼睛打倒，整座装置就被击毁了。

三、第三关攻关诀窍

主要是使用跳跃技巧（按 A），纵向攀登瀑布山基地。两位勇士要注意互相配合，共同进退，先进者要等待后进者，否则，落后者会因画面 上移而丧失生命。

登上山顶后，会出现一个两眼发光有着两条长长机械手的怪物。两条机械手左右甩动，同时抛出大气泡弹。怪物嘴部也会发射珠弹。对付它的办法是：先打机械手，后打怪物嘴部。攻击机械手时，要一边跳跃闪避气泡弹，一边对准机械手的前端射击。机械手会有短暂停顿要抓住这个机会对准机械手前端猛射，即可击毁机械手。打掉机械手后，即可集中攻打怪物嘴部，这是怪物的要害处。可站到怪物正下方，要

利用扇形珠弹的间隙和两次发射之间的暂短停顿，举枪直射怪物嘴部，即可将怪物击毁。

四、第四关攻关诀窍

此关与第二关大致相似，但难度已有提高。打破7道门后，同时会来到一个大型机械装置的面前。此机械装置与第二关的装置有所不同，更加复杂，火力更猛，更难于击毁。该装置一是增加了许多小怪物从两旁穿行而过，同时发射子弹，有的小怪物还会从装置上跳下扑向勇士；二是装置的上层，是四面脸谱状的东西，左右移动，不断发射气泡弹，必须将八面脸谱全部打掉，才能摧毁整个装置。

攻击的方法是：先打小怪物，次打下层发射器，最后打上层脸谱。最难的是打脸谱，脸谱单面移动时，打中它作用不大，必须当两面脸谱重叠时打中它，才能将它打掉。

五、第五关攻关诀窍

雪地上将遇到密集的手榴弹轰击，而且前有敌兵狙击，后有追兵，战斗场面十分紧张、激烈、刺激。对付手榴弹应利用不断抛出的手榴弹之间的间隔，灵活快速行动。要注意获取S弹和瞬间无敌弹。

冲过雪地，来到冰面上，会遇到敌人的大坦克。大坦克会向你慢慢压来，停下后就会发射子弹，然后又会压过来，你要边打边退，最后退到左边最边处，然后转身对着压过来的坦克猛打，在最后的关头就会把坦克击毁。

打掉坦克后，就可以来到关尾。关尾是敌方动力库的门

外，大门紧闭，突然间上空会出现一个圆形飞行器，悬空罩在你的上方，然后飞行器上会涌出许多小车，垂直落地，飞快地向你冲来。如果是两人游戏，则需分工合作，一人负责攻打飞行器，一人负责攻打落地冲来的小车。最好能在飞行器刚刚出现时，即能快速站到飞行器的正下方，然后举枪上射，在小车未及落地之前，即将飞行器击毁。击毁了一架飞行器后，还会再出现一架、两架，攻击方法相同。

六、第六关攻关诀窍

这一关最难对付的有两处：一处是动力飞中大量的激光束，激光束有垂直向下发射的，有横向发射的，有单束封锁，也有多束分层封锁。对单束激光，要利用其发射空隙的机会，快速通过；对多束分层封锁的激光，要利用各束激光发射空隙的顺序，抓住机会连续跳跃通过。另一处是第六关的出口处，有一个巨人怪物，它会左右跳跃移动，还会发射出一种圆盘状的东西，被巨人怪撞着，或者被具发射的东西击中都会丧命。首先要灵活地跳跃，躲开巨人怪的攻击，然后从正面或背面向巨人怪射击，就可以将巨人怪击败。

七、第七关攻关诀窍

第七关的攻关要点是：

1. 通道上方会出现悬挂着的铁爪，有规则地上下移动，要根据移动的规则通过，不可急躁。

2. 路上有几处地方会突然竖起钉板，要小心提防，可用子弹击毁。

3. 被轨道上的小车碾着会丧命，乘小车要适时跳下，否则也会被上方物体挂落丧命。

4. 第七关出口处有两个自动发射器，隐藏在门前通道下方，发射炮弹，炮弹会在空中散开，落地爆炸，只要躲开空中落下的炮弹，开枪猛射门口，就可以通过。

八、第八关攻关诀窍

1. 一开始就会遇到一个骨柱状的巨大怪头，挡住去路，它的大嘴中会不断向上吐出大弹，再从空中落下。对付它要动作神速，尽快跑到怪头前面的墙壁，举枪向右上 45°，对准怪头的嘴部，连续猛射，就可以击毁怪头。

2. 一路上最难对付的就是从上方、下方圆形处喷吐出来的飘浮物，时而慢慢飘浮，时而突然飞动，令你防不胜防。最好，在圆形处封闭时尽快将其击毁，则可省掉许多麻烦。如果来不及，圆形处已张开喷吐飘浮物，则要一边射击飘浮物，一边设法躲开它的攻击。

3. 最后，是一个巨大的毒瘤状的物体，只要对准它猛射，就可将它击毁，从而取得游戏的最后胜利。

《魂斗罗第二代》攻关诀窍

《魂斗罗》二代共有八关，第一、三、八关为“平面横向移动”战斗场面；第二、六关为“俯视面纵向移动”战斗场面；第四、五、七关为“平面纵向移动”战斗场面。

第一关是敌空军基地。首脑是一架大型直升飞机，飞机上有四个发射器，开始一段时间不会发射，过后就会发射子弹，并会从机上不断跳出敌兵，画面两侧也会出现敌兵。攻打它的方法是：充分利用直升机开始未发射的时间，逐一打掉它的发射器。发射器打掉后，在机身中部会有圆形闪动红光，要集中火力攻击此红光，即可打掉飞机。如果动作慢了，敌机上已跳出敌兵围攻，则要一边攻击敌兵，一边抓紧机会继续攻打红光处。

第二关是敌坦克炮基地。首脑是一架大型坦克，坦克上有三个炮手，不断发射子弹，前部有两管可伸缩炮筒，两炮筒之间有激光线相连，碰上就会丧命，大坦克会前后左右移动。攻打的方法是一边躲避，一边对准三个炮手射击，只要将三炮手打掉即可取胜。

第三关是丛林地带，地面前后、树上均有敌兵，地上还有地堡，途中有河水。过河时，按 B 是射击，按 A 能在水面跳跃，按下可潜入水中，不怕子弹，不怕敌兵碰撞，首脑是一四脚铁蜘蛛，此物左右移动，动作很快，身体两边不时会同时发射波动状炮弹。对付它的办法是跳上它的背上，随着它而左右移动，然后伺机从背上跳下向铁蜘蛛两侧射击，反复几次就可以将它打掉。但要注意被它踩死。

打掉铁蜘蛛后，要经一段有陷井的路，要一边射击出现的敌兵，一边小心地跃出和跃过陷井，最后还要对付一个有四只活动炮眼的大型机器装置，四只炮眼在上面沿十字形移动，并不断发射炮弹，只要小心躲避炮弹，并把四只炮眼击毁，即可过关，难度不大。

第四关是敌方的机械化基地。这一关要注意两点：一是气泡弹，气泡弹如气泡般飘动不定，并且有追踪功能，被它碰上就会丧命，要小心对付。一开始过道上，顶上有两个气泡发射器，会发射大量气泡弹，要尽快跑到发射器下方，举枪对准发射器连续射击，将所有气泡击破在发射器口中。后面乘升降机上升时，还会碰上从上方射出的气泡弹，这时，如果手中握有扇形珠弹 S，就可以从容对付了。

二是关尾出现的首脑，这是一个如刷子状的机械装置，上有九个管子，在上方左右移动九个管子会依次向下吐出白色的东西，如棍子般直直插下，被插中就会丧命，对付它的办法是：根据它左右滑动和依次吐射的规律，进行巧妙闪避，然后逐个击毁它的九个管子。

第五关是敌礁岛基地，有滚石、断桥，首脑是一个怪物，两边有两只如大耳状的东西一张一合，张开时会从中跳出许多小怪物向你袭击，怪物下边会不时有红色带刺圆珠状怪物出现，浮游在空中，碰上就会丧命。对付它难度也不大，要一边躲闪小怪物，一边对准大怪物的中部开火，就可以将它打掉。

第六关是死亡地带，有成群的蜘蛛和食人植物，要特别注意地上突然浮现和突然扩大的“大嘴”，碰上就会死掉。“大嘴”可用子弹打掉。在死亡地带最有效的武器是扇形珠弹 S 和大球形开花弹 F，要注意拿到手。死亡地带有一处蜘蛛特别密集的地段，大量蜘蛛从两旁两排口子中不断涌出，横向交叉穿行，将通道封锁住，纵有扇形珠弹 S 在手，亦难以对付。顺利穿过此蜘蛛阵的方法是：要看清蜘蛛横向交叉穿行

的路线，巧妙地利用空隙，一边发射，“边Z”形穿行，即可顺利通过。

穿过蜘蛛阵，发炮炸开前路，就来到首脑处。首脑是一个尖牙大嘴的怪物，两旁有圆形洞口，洞口中不断涌出许多小蜘蛛，中间的尖牙大嘴也时而射出子弹。只要对准尖牙大嘴猛发射就可将此怪物打掉。然而看来已被打掉的尖牙大嘴，在停顿了一下后，就从大嘴里面又伸出一个红眼尖嘴的怪头，这才是真正的首脑，怪头口中不断射出子弹，一旁的圆形洞口，则会有一条怪蛇游出，横穿画面，游进另一旁的圆形洞口，被它碰着就会丧命。只要躲过怪蛇，集中火力攻击中间的怪头嘴部，就可以取胜。

第七关是地下阵地。要注意拿到S弹和F弹。首脑是一个有着骷髅头骨的怪物，头部两个平直伸出的长耳不断流出蓝色油状物，沾到就会没命。口中则时而会吐出红色带刺圆球，浮游在主人公周围，蓝色油状物和红色带刺圆球，均可用枪打掉，但一定要抓住机会对准怪物的口部猛射。

第八关是睡美人基地。首脑是在一阵地震后露出来的奇形怪状的睡美人座像，座像底部有一个圆口，会不断发射气弹。首脑的要害是座像的头上部位，如果是两人游戏，则需相互配合，一人负责击毁气弹，一人负责对准座像头上部位猛射击，即可取得最后的胜利。

《魂斗罗第二代》加命、选关和选择音乐

一、加命（增加游戏机会）

标题画面出现后，依序按操纵器的方向钮右方、左方、下方、上方、A 钮、B 钮、开始钮。如此可使游戏机会增加至 30 次。

二、选　关

2 关——按操纵器的 ABBAA
3 关——按操纵器的 ABBAAA
4 关——按操纵器的 ABBAAAA
5 关——按操纵器的 ABBAAAAA
6 关——按操纵器的 ABBAAAAAA
7 关——按操纵器的 ABBAAAAAAA
8 关——按操纵器的 ABBAAAAAAAA

三、音乐选择

按操纵器的 A 钮、B 钮不放手，再按开始钮。

魂斗罗三代（SUPEP CONTORA Ⅲ）

魂斗罗三代，实际上是在二代游戏的基础上，给游戏者

增设了七种超级武器，可以在正式游戏开始之前，选择其一作为自己的基本武器。所以魂斗罗三代并不是重新设计的游戏，它只是对二代游戏的一种强化性补充设计，应该说是二代游戏的另一个版本。

七种超级武器包括：

S 扇弹枪——子弹分 5 路如扇形发射，可攻击大面积出现的敌人；

M 珠弹枪——子弹比冲锋枪弹略为粗大；

L 火焰枪——发出火焰射线，穿透力较强；

F 小火炮——可射出小火球，击中目标后会四面开花，再次攻击四个方向的敌人；

大火炮——可射出大火球，威力强大。

R 短快炮——火弹发射距离短，但速度极快。

上述七种超级武器，在标题画面时，即可用方向钮上方和下方选择，选定后就成为游戏者的基本武器。在游戏中，吃到橄榄球形的武器标志后，仍可以取得和使用其他超级武器。但一次游戏机会用完后，继续进行游戏时，中途取得的武器消失，一开始选定的超级武器又会恢复。

魂斗罗四代

（FINAL MISSION 飞天魂斗罗）

魂斗罗游戏四代，本名“最终任务”，俗称“飞天魂斗罗”。“飞天”，正是魂斗罗四代的最大特点，前面三代游戏中，

游戏者主要是在陆地上战斗，也就是说必须脚踏实地，借助于各种地形，超越各类地面障碍，去施展攻关技巧，取得战斗胜利。而在四代游戏中，游戏者已经完全摆脱了地心引力和各种地形障碍，自由运动于天空之中，其活动空间之广阔，动作操作之灵便，是前所未有的。当然，游戏的主战场亦由地面转移到空中，从而带出一场四面枪林，八方弹雨，精彩绝伦的空间大战。

游戏者的武器设计又有改进。

游戏者的基本武器除了冲锋枪之外，尚有随身装备的2个圆形发射器。发射器会随着游戏者的"飞天"动作作相应摆动，配合冲锋枪而形成四种攻击方式：

左一路右二路发射；

右一路左三路发射；

上下左三路发射；

上下右三路发射；

此外，在游戏中，获取武器标志后，可以拥有三种超级武器和一种宝物：

L——火焰枪，可发出火焰射线，穿透力强；

W——宽幅枪，攻击范围大；

B——圆圈炮，发射时是一颗红色球弹，击中目标后变成旋转的圆圈炮，威力强大。

S——加速宝物，可使上述三种超级武器的发射速度加快。

四代魂斗罗的故事内容是，企图统治地球，消灭人类的外星邪恶势力又回到地球，他们破坏了地球的氧气层，并在

他们的星球与地球之间设置了一个巨大的往返“星形管道”，同时也在地球上建立了自己的基地。外星入侵者终于从这个基地上，发动了对人类的全面战争。正当地球面临着一场浩劫之际，两位勇士在沙漠中出现了，他们为了拯救地球，毅然迎战外星入侵者。

四代魂斗罗的游戏方法与前面三代基本相同。游戏过程共分五关：第一关是废墟，第二关是地下基地，第三关是敌方地球基地，第四关是星形管道，第五关是敌方要塞。

魂斗罗五代（KAGE水上魂斗罗）

魂斗罗游戏五代，本名“赤影战士”，俗称“水上魂斗罗”。称之为“水上”，大概是因为该游戏的许多场景都是一种水上基地。但是“水上”并没能体现出魂斗罗五代游戏的特点。

五代游戏的最大特点，是游戏者以忍者的形象出现，他所使用的武器已经不是前面四代游戏中大家所熟悉的那些射击武器，而改用了打斗器械——宝剑、铁链、飞镖、珠弹等，游戏中的敌方既有使用射击武器的，又大量出现了使用拳脚功夫和打斗器械的，在具有浓郁战争游戏风格之中，突现打斗游戏的特点，将战争游戏与打斗游戏糅在一起，这就是第五代魂斗罗游戏的显著特点。因而，与其称之为“水上魂斗罗”，不如称之为“打斗魂斗罗”更符合该游戏的特点。

魂斗罗五代在使用武器上，也与前面四代有不同之处。前

面四代游戏中的射击武器，在又获得同样的武器时，毫无意义，并不能增加武器的功能；而五代游戏则不同，游戏者在获取同样武器时，可以增加武器功能，发挥更大的威力。如宝剑，获得第2支时，攻击距离会明显增大，获得第3支时，则可以攻击远距离的敌人，攻击力也会相应增强。铁链也是如此。更有令你惊奇之处是，无论是宝剑或铁链，获得3支以上时，如果发射飞镖或珠弹时，更会发挥出神奇的效用。如飞镖，一般可以横向直线发射，此时，则可以如导弹般具有自动追踪目标动向，游戏者可以向任意方位上的敌方目标发动攻击。

由此可见，第五代魂斗罗在设计上独出心裁，别具一格，趣味无穷。

第五代魂斗罗游戏的故事内容是，在某个国家里，由于暴君加尔达王实行独裁统治，致使许多人无辜地送掉了性命。只有将暴君推翻，才能使这个国家的人民脱离苦海。终于，出现了两位英雄人物，他们是两位忍者，具有强烈正义感和高超的本领。

他们的名字，就叫赤影战士。

五代游戏的方法与前四代基本相同。

魂斗罗六代

(IRAFI WORLD 星际魂斗罗)

魂斗罗六代的故事内容是，杰的父亲是人类征服宇宙空

间的一位英雄，不幸被阻止这一计划实施的宇宙恐怖组织所杀害。杰在其父书房内找到一个软盘，其中记录了父亲生前的遗嘱，说假如我出了什么三长两短，你要子继父业，完成我的遗志。杰在悲痛之余，决心为父报仇，完成人类征服宇宙空间的宏愿，于是带着武器，英勇地向着浩瀚的宇宙空间出发了。

从以上故事内容可见，魂斗罗六代游戏的特点有两个：

第一个特点，是单人游戏。

第二个特点，是星际战斗。

魂斗罗游戏第六代本名“最终殖民地”，俗称“星际魂斗罗”。“星际”可以说是抓住了这一代游戏的主要特点。星际战斗的特点体现在下面四个方面：

首先，是游戏者的形象又有了改观，适应星际战斗的需要，游戏者身着太空服，以太空战士的形象出现在游戏中。

其次，是游戏者的动作也与在地球上不同，是一种“太空步”，尤其在操纵游戏者跳跃时，特别明显，地心引力明显减弱，空中浮力明显增强。

第三，是游戏场景和环境，也是一种典型的太空中的外星基地。

第四，是敌方角色都是一些难以名状的奇形怪物。

此外，魂斗罗第六代在武器的设计上也是很有特点的。

在游戏中，游戏者除了基本武器冲锋枪外，尚有 5 种超级武器。这 5 种超级武器并不是在游戏过程中以武器标志出现，而是专门设计了一个程序来供游戏者随时选择使用。在游戏开始前和游戏进行中的任何时候，按开始钮，游戏画面

立即转换为武器选择画面，用选择钮选定武器，再按开始钮，画面又转换回游戏画面，游戏继续进行，游戏者手中武器已经变成所选定的武器。

但5种超级武器并不是一开始就全部出现在武器选择画面中，而是随着游戏进程，逐一出现。此外，5种超级武器的子弹数量都有限，子弹用完后，需待另一次游戏机会开始时才能重新恢复使用。

俄罗斯方块一代（TETRIS）

“俄罗斯方块”是一个非常有趣的益智游戏，被誉为“现代电子魔方”。它满足了人们利用智慧不断建树的欲望，同时对你的几何概念、构造技巧和瞬间判断力作出评价，其益智功能和趣味性甚至连著名的《魂斗罗》节目也相形见绌，因此它风靡世界，遍受不同年龄层游戏者的爱好。

游戏进行的基本方式是，从上方不断有各种形状的方块组合匀速落下，经过你对其的方向和落点的巧妙调整，与下面的方块层形成最佳的排列组合，把其留下的空隙填满。当平行的一排填满后，这一排消失，于是接着下一排重新的排列组合。你的技巧越高明，方块的消失就越多，反之方块越叠越高，上方空间越来越小，你调整方块的时间越少，就会变得手忙脚乱，致使方块触到顶线，过早结束游戏。

当标题画面出现后，按开始钮，画面上改现出三个表。左方的STAGE 爵表示方块下落的速度，从0到10分十个档

次；右方的 ROUND 表示底层事先垫好的方块层的厚度，从1 到 5 分五个档次。下方的 MUSIC 表示音乐选择。此三表均用 A 钮选择。

之后按开始钮，画面正式出现。长方游戏场所左上侧显示几个数据：①生命数（每次游戏有 3 次机会），②底层填高级别，③方块下降速度级别，④砖块消失层数（每次规定是 25 层，消失完后小结分数，下降速度级别升一级）。

另外，游戏场所右侧一方框内显示下一个出现的方块式样，此游戏的操作方法是：

方向钮左右——控制方块落下的左右位置。

方向钮上——无用。

方向钮下——改变方块在空中的放置方向。

A 钮——加速方块自空中落下。

B 钮——无用。

此游戏操作技巧的几个要点：

1. 方块组合共分七类，都由四块小正方形组成，分别呈条状、大正方、大转角、小转角等。应事先熟悉其形状的特点，方能准确判断旋转的方位及应旋转的位置。

2. 下面的方块层一次最多可消失四层，得分最高，依次降低。初玩者必贪多，尽量能消一层消一层，以免积高，引起慌乱。

3. 尽量在方块位于上方时确定其安放位置、并用 A 钮加速其降落，但初玩者把握不大时勿用，最好任其徐徐下降。

4. 尽量提前熟悉下次将要落下的方块，以便更合理安排位置。

5. 利用方块能左右移动的规律，降入较大空隙中后还可以横移，以填满从上方无法填补的空隙。

据说，一般的初玩者普通能消 300 层，其中智力较高的年轻人约为 500 层。消至 1 千层可谓高手了，而目前国内最好的记录是 2 千层，相信世界记录定是 3 千层左右了。

俄罗斯方块二代（TETRIS2）

“俄罗斯方块二代”是原版（一代）的改进版，游戏的基本原理保留下来，但在形式与方法上更趋完善。一般在市面上流通的《俄罗斯方块》，实际上就是改进后的二代。

二代与一代相同之处，在《一代》文中已有所述，游戏者玩前最好参看，此不赘述。现将其改进的不同点综述如下：

1. 操作方法：调整方块在空中旋转方位的功能由方向钮下方改为 A 钮，而原 A 钮的加速落下功能由方向钮下方接手。这样方块所有的方向功能集中于方向钮，使用较为方便合理。

2. 玩法更加多样。标题画面后出现五个选择项目(GAME SELECT)：

单人玩（1 PLAYER）

双人对抗赛（2 PLAYER）

双人联手赛（COOPERATIVE）

与电脑对抗赛（VERSUS COMPUTER）

与电脑联手赛（WITH COMPUTER）

此五项目用方向钮上下与选择钮均能选择，然后按开始钮。之后出现几个单独画面：

①LEVEL SELECT——方块下降速度级别。

②HANDICAP SELECT——下垫方块层数。

③MUSIC SELECT——音乐选择。

此三项亦用方向钮或选择钮选择，然后按开始钮转换画面。

3. 场景增加：五个玩法中1、2、4，即单人玩、双人对抗赛和与电脑对抗赛，赛场分左右两个，中间门状空间是奖励舞台，当消完30层小结分数时，会有舞者出来即兴表演。舞台分六层，消方块层的技巧越高，出来表演的舞者越多。

而在3、5两个玩法，即双人联手赛和与电脑联手赛时，场景发生变化：两个赛场合二为一，居中；而奖励舞台一分为二、分别两侧。

此游戏的技巧性请参看《俄罗斯方块一代》。但操作用钮有所不同，也予注意。

《俄罗斯方块》游戏方法常识

《俄罗斯方块》是一种简单的益智游戏，但是又是一种很有深度的游戏，它满足了人们建设的欲望。游戏玩得好不好，全看你的构造技巧和瞬间判断力。这就是这种单纯游戏的趣味性所在。现介绍游戏方法的有关常识如下：

1. 游戏的基本方法是，从上方不断能有各种形状的方块

徐徐落下。你要巧妙操纵方块的移动，落下方位和速度，使正在落下的方块与下方的方块作最佳排列组合，彼此之间不留一点空隙，如此填满一横排时，这一排就会消失，然后，又开始重新排列组合。你对方块的排列组合的技巧越高明，方块的消失就会越多，方块消失越多，你的分数方会越高。但是，如果你的技巧不行，方块占据的空间会越来越多，你可以操纵的时间会越来越少，这样你就会手忙脚乱，而越急越乱，最后会使得画面上的方块乱成一团，占满空间而结束游戏。所以，该游戏不是采取过关的形式进行，而是比较每次得分的高低。

2. 方块是由 4 个正方形组合成 7 种方块形状，所以，首先要熟悉和记住各种方块的形状。其次，7 种形状的方块分别有 7 种颜色，要能够加以分辨，做到看到颜色就能分辨方块的形状。

3. 对初玩者而言，要先求一排一排地使方块消失，不要贪多求快，不要焦急。尤其是有了失误以后，要保持冷静，设法补失误，一急就容易乱，一乱就会一发而不可收拾。

4. 一次消除一排方块，可得 40 分；一次消除两排方块可得 1200 分；一次消除三排方块，可得 300 分；一次消除四排方块，可得 100 分。最多可一次消除四排方块，这便称为“俄罗斯方块”。另外，方块落下的速度越快，分数会越高；反之，分数会越低。

5. 方块可以横向移动，当方块离地面很近或刚落地时，按方向钮左方或右方，就可以将方块往横的方向放置，将无法从上方填补的空隙处填满。

《小叮当》中的秘密宝物：无敌粉红猪

《小叮当》有一种秘密宝物，就是无敌粉红猪。取得粉红猪后，可使小叮当在一定时间内所向无敌。

但粉红猪是隐藏着的，它的现身必须要有一定条件，这个条件就是要按一定顺序将几个敌人打败。

这几个敌人是：高布→高布→蛞蝓→哥拉斯→尤宝→高布。

顺序就是第一个敌人和最后一个敌人都是高布，但中间几个敌人的顺序如何排法，就要在战斗中摸索了。

《小叮当》中的神奇秘技：无敌嘶哑声

用嘶哑的声音来消灭敌人，真是闻所未闻。但在《小叮当》中，你可以亲自体验到这种奇特的事情。

方法是：先救出技安，让他和小叮当一块作战。然后，你张嘴对着操纵器的麦克风处，用沙哑的声音大叫3秒钟，接着你发现画面上的敌人在一瞬间全被消灭了，真是不可思议的神奇方法！

不过，这种方法在游戏中只能使用一次，所以别轻易使用，要在对付强敌时才使用。而且普通游戏上没有麦克风装置。

《小叮当》中的秘密过关宝物：铜锣铙

《小叮当》第二世界魔境中，隐藏着一个秘密宝物：铜锣铙。这种宝物对于闯魔境感到困难者，可以帮大忙，它可以使你不必进入秘道，即可轻松过关。

使隐藏的铜锣铙出现的方法很简单：你只要连续打败4个达卡就可以。这其中，不能打倒其他的敌人。当第四个达卡被打败的一瞬间，画面上就会出现铜锣铙。

关键是瞄准达卡射击，不可打中别的敌人。否则铜锣铙不会出现。

《小叮当》的续关与选关法

一、续关方法

当小叮当被打倒后，立刻同时按开始钮和方向钮，就能在原地再次开始继续游戏，而无须从头开始，但小叮当的分数就会从0开始。

二、选关方法

《小叮当》游戏共分三大世界，正常的游戏方法是从第一世界出发，闯过第一世界，才能进入第二世界，闯过第二世

界，才能进入第三世界。

遵循下面介绍的方法，就可以选择直接从第二世界或第三世界开始游戏。选择从第二世界开始：按选择钮一次，同时按开始钮、A 钮、B 钮。

选择从第三世界开始：按选择钮二次，同时按开始钮、A 钮、B 钮。

《小叮当》攻关诀窍

《小叮当》游戏共分三大世界，攻关诀窍如下：

一、第一世界攻关诀窍

第一世界是 3D 画面，是一个规模宠大的外星基地。除地上画面外，还有地下画面。经由地上画面中的特室入口，可以进入地下画面。

小叮当在第一世界的目的是要救出伙伴大雄，但他要寻找和遵循正确路线，穿行于各种建筑物之间，与各种魔怪遭遇并战斗，同时不断寻找和获得各种武器和宝物，最后要与牛魔王决战，只有在胜了牛魔王之后，才能救出大雄，并进入第二世界。

牛魔王是第一世界的魔怪首领，十分强大，它撞击后将损失惨重。它的行动主要是左右移动，时而跳跃。攻击要点是：

1. 当牛魔王处于架台上时，是对它实施攻击的最佳机会。

2. 必须使用强力扇连续攻击10次，才能击倒它。

3. 最好在小叮当威力较强时再与牛魔王决斗，否则很危险。

4. 不要同牛魔王站在同一条直线上，否则很容易被牛魔王击中。应处在稍低于牛魔王的位置上发动反击。

5. 应先扫除牛魔王附近的其他魔怪之后，再与牛魔王决战，以免除后顾之忧。

二、第二世界攻关诀窍

第二世界是诡秘的魔境。魔境分为主要通道和秘密通道。主通道是一种旋转式的路径，曲折多变，敌人主要集中于此；秘道囚禁着小叮当的伙伴技安和阿福，并收藏着大量宝物和武器。小叮当必须在两种通道之间穿插、探索、冒险、战斗。

第二世界分三个区域，每个区域有一个强敌，现分别介绍如下：

1. 奥龙岩

这是第一区域的强敌，不会移动，但会发射大量子弹。如果小叮当威力较弱时，则应远离它，可以从画面的左端向它射击，这样较安全；如果小叮当威力强大，就可以一直停留在奥龙岩的洞口处，对准洞口连续射击32次，就可以将它击毁。

2. 大魔船

这是第二区域的强敌，以圆圈方式游动，威力很大。可先让技安和阿福打头阵，使小叮当保持足够的威力作最后决战。小叮当要先习惯它的移动方式，然后随着它的移动反击，

连续发射 32 次即可将它击败。小叮当如果有小灯武器，就会较易击败它。

3. 人马怪

这是第三区域的强敌，以椭圆形游动，会发射子弹，而且有两只蝙蝠保护。对付它小叮当要不断地快速游动，同时尽量射击，连击 32 次可将它击败。如果小叮当威力不足时，可处于墙壁后的位置上发动攻击。这样虽然费些时间，但可躲避人马怪射击的子弹，保证小叮当的安全。

三、第三世界攻关诀窍

第三世界是个巨大的海底迷宫。小叮当的三位伙伴大雄、技安和阿福又被魔怪囚禁于海底迷宫的宝箱之中。宝箱一共有 8 个，放置宝箱的地方经常是相同的，但伙伴到底在哪个宝箱之中，则每次都不同。小叮当必须找到宝箱，救了三位伙伴，才能打开鬼岩城大门，并进入鬼岩城内，与大海怪作最后的大结局决战。打败大海怪，就可以救出第四位伙伴宜静，最终结束小叮当的冒险游戏。

1. 攻关步骤

第一步骤是收集大宝物。首先要寻找和备齐钥匙、护身符、通过圈、聚物袋这 4 个大宝物。因为，这是小叮当在第三世界中夺取胜利所不可缺少的宝物。

第二步骤是开岩主通道宝箱。海底迷宫共有 8 只宝箱，一半在主通道上，一半在秘房之中，首先要以主通道的宝箱为目标。

第三步骤是开岩秘房宝箱。海底迷宫中共有 4 处秘房。进

出秘房必须使用宝物通过圈。第四步骤是将宝物与三位伙伴带到鬼岩城。由于小叮当一次只能携带三样东西，所以，需先将其他宝物存放在容易记住的地方，用聚物带携带三位伙伴前往鬼岩城。鬼岩城门是封闭的，如果小叮当带同三位伙伴来到，城门就会自动打开。否则就无法进入鬼岩城。

第五步骤是攻打鬼岩城，决战大海怪。鬼岩城门开通后，先别急着进去，应返回迷宫取回来先有的宝物，再入城。入城后先后遇到三条恶龙（可用护身符对付），最后与大海怪决战。

2. 开启宝箱的方法

开启 宝箱之前要先备齐钥匙，护身符和聚物袋这三大宝物。首先用钥匙碰宝箱，就可以开启宝箱；宝箱开启后，可能出来的是伙伴，也可能出来的是恶龙。如果是恶龙，小叮当应赶紧跑开，然后尽快按B组钮放下钥匙，改拿护身符，将护身符往恶龙身上一贴，即可将恶龙打败。

如果是伙伴，就要使用聚物袋才能将宝物和伙伴一块带走。

3. 攻打大海怪要点

第一，进入大海怪的房间之前，必须有足够威力。威力不足，就会有危险。

第二，不可靠近大海怪，被它碰着就会受损，必须从远处射击它。

第三，不可只站在一个地方，要不停绕圈子，否则，容易被海怪击败。

第四，大海怪会分体与合体，分体时攻击它无效，必须

在它合体时攻击它才有效。

第五，必须连续击中它 16 枪，才能击败大海怪。

《坦克大战》获取宝物要点

每次战斗中，阵地上常常会出现宝物，它们有 4 种：

五星——使你获得速射功能，增加威力，第一个使你射击的炮弹速度增加一倍，第二个使你能一次连发二弹，第三个使你具有打穿钢墙的威力。

定时钟——使敌方坦克静止不动，任你攻打置他于无手还击而毁的死地。

坦克——使你增加一次生命。

神雷——使画面上所有敌方坦克顷刻爆炸消失。

钢盔——使敌方炮弹不能伤害你，任你横冲直撞。

宝物人人爱，但获取它时要注意：

1. 自身安全第一，不可“玩命”，若被击中，不死则丧失速射及穿钢墙的功能。

2. 不可忘掉守卫大本营。若远离大本营，敌方坦克趁虚而入，击毙鹰，大本营失守，无论你获得多少宝物，游戏则以敌胜我败告终。

3. 宝物的存在仅几秒钟，若超过时间，自动消失，不抓紧时机白白浪费。

《坦克大战》选关法

此节目有前面35关可由玩者自由选关。方法是按下开始钮后，不要等画面正中出现第1场战斗画面，当即按下A钮，显示关数的数字便由1往上增加。若超过了预定的关数，按B钮即可倒回。若操纵器上有红AB钮，可以加快选关速度，红A钮快增，红B钮快减。

《坦克大战》自己布阵方法

此节目有一个与众不同的特点，就是阵图可以随心所欲地来布置，什么地方设置什么障碍物，全由你自己来决定，可以充分发挥你的创造性。

1. 节目开始后，画面上除了标题外，有“一人玩”、“双人玩”“和自己布阵”三行英文字。按选择钮，指示项目的坦克自上而下移动，到第三行时按开始钮。

2. 这时画面下方出现大本营，地上全是空地，左上角停着黄坦克。按动方向钮，黄坦克会移动。

3. 这时按A钮布下障碍物：

1下，左方建起砖墙；

2下，下方建起砖墙；

3下，右方建起砖墙；

4 下，上方建起砖墙；
5 下，四周建起砖墙；
6 下，左方筑起钢壁；
7 下，下方筑起钢壁；
8 下，右方筑起钢壁；
9 下，上方筑起钢壁
10 下，四周筑起钢壁；
11 下，形成河流；
12 下，形成树丛；
13 下，形成冰雪；
14 下，形成空地。

如对已布下的障碍不满意，可在原地重布新的，原来的图像会消失。布阵完毕，重新按开始钮，图像恢复开始，选择一人玩或两个人玩，你布下的阵图即出现，原来敌方坦克的三个出口就抛出坦克，战斗就按你的布阵打响。

一九九〇 超级坦克

“1989 坦克大全”俗称坦克“14”(即有十四种打法)；而“1990 超级坦克”则被称为坦克“28”，即有 28 种打法。

在主题画面出现时，我们只看到 A、B、C…L、M、N 等十四种，注意右上方标有 15→28 标记，就是说这是后十四种，按一下选择键，标记就会变成 1→14 了，即可调出前十四种，游戏时可任意选择。

本卡共有三种版面系列：

一、TANK A、D、H、K（版面相同）

二、TANK I、L、B、E（版面相同）

三、TANK F、C、J、M（版面相同）

以上三种版面都是 36 关，继续游戏时循环进行，TANKG、N 是将三个版面连在一起，即打完第一版 36 关，第 37 关则是第三版面的第一关，第 73 关则是第三版的第一关，这样共计 18 关。

选关方法：选择好人数后，按一下开始键，然后即可用 A、B 键选关（除 TANK G、N 两种打法外，其他版面选至第 37 关则是本版的第一关，难度比前面增强）。

像前面说的 TANK A、D、H、K 等版面完全相同，在内容上则有所区别，如：

1．坦克呈初始状态，每局出现三个红车。

2．坦克呈吃一星状态，每局有多个红车。

3. 坦克呈吃一星状态，敌方吃宝物与我方吃宝物效果相反。

4. 坦克由入口出现数量（在一定时间）增多，装甲坦克、快车增多。

还有许多不同，在这里我们只介绍典型的几种。

游戏供单人、双人合作两种打法，另外还可以选择自我设计进行游戏（仅限第一关）。

按键使用方法：十字键控制坦克（我方）的前进、后通及左、右方向，A 键（或 B 键）射击。

游戏开始时我方坦克只供三辆，当分数至二万、十万……

时加一辆，双人游戏，一方无坦克时，而对方有一辆以上时，可借车。

基本打法

只要将敌方20辆坦克全部消灭，并保住大本营（画面下部鹰状物），即可过关，敌方坦克在画面上方有左、中、右三个入口进入画面。另外提请注意，不要在慌乱中自毁大本营，这样同敌人炸大本营的效果是一样的。

敌方坦克按得分可分成四类：

1. 一般坦克——100分
2. 快炮坦克——200分
3. 快速坦克——300分
4. 装甲坦克——（需打三枪）400分

各种坦克若为红色时，歼灭后会出现宝物标志，吃掉后可增加我方坦克威力，现介绍如下：

五星——吃一个，炮弹加快，吃二个，同时发两颗炮弹，三个可打碎白色铁块。

手枪——与吃三个五星相同，但可抵一颗炮弹（若再吃到五星，可打掉草地）。

船——过河（蓝色）。

表——使敌坦克在一定时间内停止行动、射击。

手雷——可将画面内坦克全部炸毁。

帽子——一时无敌。

铁锹——加固大本营。

坦克——加命。

游戏技巧

1．躲至掩体（白色铁块）侧部或后部击敌。

2．不贪吃宝物，在第三关打法中，若出现的宝物敌方吃到可能对你不利时，可打掉其他红坦克来解危。

3．大本营上方防御较弱时，应注意防守。

4．一般情况下，不要在画面最上方打敌坦克，另外尽量不与敌方坦克正面冲突，可采用侧击方法。

5．保住大本营是制胜关键，在敌方坦克对我方造成威胁时，应先将下面坦克消灭。尤其注意对方快坦克的突然袭击。

6．一般情况，不要将坦克开至绿草地和滑地内。

游戏的技巧很多，很多需在实战中体会，尤其在双人游戏时，双方配合的好坏与否是取胜的关键，应在游戏前认真布署制敌战术。

超级坦克大战是目前深受广大游戏爱好者欢迎的游戏节目之一，尤其受到青少年朋友的青睐。

松鼠大战

故事梗概

这是一个有趣的神话传说。说的是凶残，狠毒的猫王彼特为害人间，激怒了天上的诸神。被诸神的咒语镇压了800年后，猫王仍然不思悔改，并网罗了大批的帮凶，妄图东山再

起，称霸世界。勇敢的松鼠达尔和吉姆受森林中的诸动物之托，接受了消灭猫王及其帮凶的艰巨使命，前往猫王彼特盘据的巢穴，一路上历尽千难万险，最终将猫王及其走卒全部消灭，完成了光荣的使命。

手柄操作方法

此卡可供单人或二人游戏，Ⅰ手柄控制吉姆，Ⅱ手柄控制达尔。十字按键控制行动方向，按下可蹲下。A 键为跳跃，B 键为提举武器（如木箱、苹果等）。方法为：按一下 B 键（单发）可将其举起，再按一下可抛出伤敌。

基本打法

此卡共分为 11 个场景，即开篇，A、B、C、D、E、F、G、H、I、J 场景，共计十关。

踏上征途，来到高压输电线塔林立的城郊，路边的花盆中种植着仙人掌及各种鲜花。还有很多木箱，里面有鲜花和星星，取得可加分。有的木箱中还可取得增加生命力的血源（游戏开始，松鼠只有三滴血，每失败一次失去一滴，三滴血全部失去即丧失一次游戏机会）。这里将有硕大的机械铁牛和老鼠阻止松鼠前进，可提举木箱或苹果抛出将其砸死。但苹果很重，会影响松鼠的跳跃高度。碰上仙人掌会使松鼠受到伤害。跳上高压输电线塔，可见一红色宝箱，取得后会有小天使出现帮助松鼠消灭敌人，但一会即消失。高压输电线因年久失修，部分电线裸露在外，松鼠必须巧妙的跳跃前进，以免被电击伤。向前有灰色的铝箱出现，可以提举，但不能抛出，可用其垫脚提高跳跃高度。必要时，按十字按键下，可

钻入箱内躲避敌人的攻击。毒蜂出现，可抛木箱将其砸死亦可钻入铝箱内躲避。进城至一废墟内，到处都是烧瓶和试管，必须将铝箱叠起方能跃墙。宝箱出现，可取得化铁石。这时会有一只大灰狗出现，帮助松鼠将铁网化开，来到彼特的手下机器下莱曼藏身处，他不断的发射子弹攻击松鼠，必须取得红果抛出打击其头部，连击五次方可将其消灭。然后可选择 A 或 B 场景。

A 场景

千年老松树上，有松毛虫和着彩衣的飞人出现，抛木箱将其消灭，比其他方法更有效。进入树洞内，彼特的手下猫头鹰哈比飞起不断放出羽毛攻击松鼠，抛出红果打击五次即可将其消灭。

B 场面

B——1 场景，铝制品加工厂，这里的敌人主要是老鼠。

B——2 场景，浴室，粗心的管理人员忘了关闭热水管，这项工作必须由松鼠完成(方法是跳上水龙头三次即可)。然后以最快的速度，利用衣架过浴盆，一直向前不可停留。

B——3 场景，公共浴室，有地雷出现，可避其前进或举起抛出。还有一群善于化妆的小猫，但对付它们并不困难。

B——4 场景，不断放小怪物的飞行器：抛红果击中五次即可。

C 场景

图书馆内，敌人主要是袋鼠，可抛木箱消灭。如取得红宝箱，小天使还将出现帮助松鼠，但跳跃最后几个吊灯时千万不要大意。

D 场景

D——1 场景，礼品店内，注意隐藏在木箱中的红色弹簧箱，会突然弹起伤人。还要注意红色小鬼和旋转的木人。

D——2 场景，这里的敌人边走边抛木箱，可跃过其前进。铁管内不断放出白色大泡泡，如不将开关闭合，很难避开。可站在第一个开关上举木箱横抛第二个开关将其关闭，然后再用同样的方法关闭第一个开关。第三个开关本已关闭，注意不可跳上。第四个开关（最后一个）最难关闭，因为必须从上通过，所以须在跳起时准确的抛出木箱方可。

D——3 场景，越过红头鬼跳上急跑，千万不可停留。经过旋转木人后，必须带一只木箱向上跳，躲过弹簧箱的攻击，重新回到礼品店。

D——4 场景，发射彩色弹丸的炮车出现，弹丸升空后会变成散花弹，不可被其击中。可站在画面左角，跳起抛红果击中炮车五次即可。

E 场景

E——1 场景，树林内，树上有线吊火球出现，用球横抛可击落。要注意隐藏在林中的毒虫，只暴出双眼，必须举箱前进，以防其突然现身。

E——2 场景，越过弹簧箱，来到河边。取得宝箱后，会变为小船。乘船过河，再取得宝箱，可得锤子一把，用其砸开水泥墙向前，遇弹簧箱群可用锤击之。

E——3 场景，流沙地，避开两处流沙即可。

E——4 场景，彼特的同党蛙王哈里出现在空中，用红果击中三次可消灭。但必须注意击中一次后，趁其喘息时连击

方可。

F 场景

F——1 场景，地下城，不断有弹丸落下，必须趁其间歇时迅速通过。遇抛箱力士，可越过在其背后击之。

F——2 场景，隐形通道内，会出现时隐时现的天梯，把握时机，方能通过。

G 场景

G——1 场景，空中左右移动的双环，不能击落，可避其前进。

G——2 场景，疯狂斗士出现，可在其背后打击。遇毒蜂，不必惊慌，寻到铝相举其前进，遇敌可钻入箱内暂避。

G——3 场景，明亮的室内，举铝箱前进，将铝箱垛起方可取得吊灯上的宝箱，可增加生命力。

G——4 场景，彼特的打手特比站在食品机上不停的抛黄豆松鼠将获得美丽的花蓝，献给他心爱的姑娘。再乘火箭返回地面，继续向彼特的巢穴挺进。

H 场景

H——1 场景，管道内，疯狂的螃蟹会吐出气泡伤人，可抛木箱击之。黄色管道不可越过，找到铝箱，充分利用其保护作用，即可走出管道。

H——2 场景，遇化妆成松鼠的小绿猫及三球怪物等。把握时机，再进入管道即可过关。

I 场景

I——1 场景，仓库内，要提防只露出双眼的怪物。对付唐老鸭必须用木箱砸它的腿方能奏效。再向前突然走不动了，

电风扇吹来阵阵大风。通过时注意不要碰扇下的开关。唐老鸭脚下的木箱内有血瓶，应尽力取得。

I——2 场景，大灰狗再次出现，带领松鼠进入办公室。一定要举箱前进，以防备老鼠的攻击。通过有漏电开关的办公桌时，掌握好跳跃距离是关键。

I——3 场景，分身怪物出现，打击时必须把握时机，以防被其施展分身术击中。击五次即可。

J 场景

J——1 场景，传送带上，反向行之即可。

J——2 场景，手持铆枪的敌人出现，应避其前进。来到斧头机下，趁其间歇迅速通过。再遇另一种斧头机，可抛木箱将开关闭合。

J——3 场景，彼特的贴身打手凶猛难斗，尽量不要缠斗，急速向前。

J——4 场景，猫王彼特的巢穴内，彼特出现，边照镜子边吐出秽物打击松鼠，奋力攻击，击中五次即可彻底消灭，取得最后的胜利。

本卡在每场景结束时，都会出现几口木箱。其中会藏有加车，取得会增加游戏机会。在游戏过程中，有时会出现跳跃的星星，吃到亦可增加游戏机会。星星有时也会在木箱中出现（闪光）。

游戏捷径

前八个场景如按以下路线进行，开篇—B—D—F—G，则可走捷径游戏。

此卡色彩艳丽鲜明，趣味性强。最适合青少年游戏机爱好者游戏。

赤色要塞

本世纪七十年代，南美A国的流亡政府为了从战争狂魔×国手中拯救自己的祖国，并救出被关押在×国军事要塞内的A国战俘，派遣由特种部队上等兵拉尔夫、雷蒙德、托比和韦恩所组成的战斗小分队，分别乘军用战车前往×国，执行营救战俘和摧毁敌方军事要塞的重要使命。

拉尔夫和雷蒙德乘坐的绿色战车由Ⅰ号手柄控制，托比和韦恩乘坐的红色战车由Ⅱ号手柄控制。游戏也可单人进行，可在主题画面时选择决定。

战车配备有轻机枪和炸弹两种装备，分别由A和B键控制。在敌要塞内如炸毁绿色、银灰色和红色军火库，可获取潜伏在敌军内部的我方特工人员提供的特殊武器（如：火箭筒，辐射炮，散花弹等）。按十字键可操纵战车行进方向，十字键与B键配合使用可分别向八个方向开火击毁敌方坦克、军车、塔炮等，机枪则只能向前方射击（画面上方）。

游戏开始，我方战车各有五次机会，战斗中积20000分增加一次游戏机会，以后每积50000分增加一次游戏机会。

《赤色要塞》攻关诀窍

《赤色要塞》是一种战争游戏，可一人玩，也可二人玩。全部有六关，各关攻关诀窍如下：

第一关：

1. 营救出我方被俘摩托车兵，可获火箭炮，射程远，火力增强。营救出我方被俘士兵并安全送往飞机场，达一定数量者，可获增添二开花炮、四开花炮和增加战车。

2. 途中注意隐藏的青色五角星，吃掉青色五角星，可使画面上所有敌人和敌方坦克战车消失。

3. 对付最后的敌方坦克群，要同时按A（连发子弹）和B（重炮），灵活而快速行动。敌方每辆坦克速度极快，且需连中两发重炮才能击毁。

第二关：

1. 途中注意隐藏的黄色五角星，吃掉后，可获四开花炮弹。

2. 有的木桩可以炸断，但注意被炸断后滚下来的木桩，可压毁战车。可对准滚下车的木桩按A或B将其炸掉。

3. 空中将有轰炸机出现，向下扔炸弹，可对准轰炸机及其扔出的炸弹按B钮，将其炸掉。

4. 关尾有四座人头雕像，口中会不时吐出小炮弹。对付的方法是，由一辆战车负责掩护，按A钮连发子弹专门打掉雕像口中吐出的炮弹，由另一辆战车驶到雕像正下方按B

钮，发射重炮逐一将雕像炸毁（要抓住雕像张口吐炮时才能炸毁），同时要注意背后和两侧突然出现的敌方坦克的偷袭。

第三关：

1. 敌方设有十二台激光器或对循环发射激光，将通道封锁。顺利通过通道的方法，是乘激光发射的间歇，快速通过。

2. 关尾将面对一艘大军舰，军舰上有8个发射器，每个发射器的子弹均扇形射出。必须将8个发射器逐一击毁，才能过关。方法是避免从正面进攻，可先从一边开始，巧妙地利用子弹与子弹之间的间隔，一边躲闪子弹，一边向发射器开火。

第四关：

1. 到关尾时将出现一架大型直升飞机，该飞机会一边发射子弹，一边放出许多全副武装的伞兵，很不好对付。打掉直升机的诀窍是：当飞机出现后，尽快躲到飞机正下方，有一短暂时间此处是一个“死角”，要抓紧机会连续按B钮发射重炮，连续几次就可以把飞机炸掉。

第五关：

1. 关尾有一个大门，过了大门就可以过关，但大门由几道激光保护，所以必须先消除激光射线。要消除激光就要将大门两侧的坦克库，以及坦克库库顶上的火炮打掉。攻击坦克库的诀窍是：两辆战车密切配合，先集中攻击大门一侧的坦克库，可一战车打库顶火炮，一战车打库门出来的坦克，待击毁一侧的坦克库后，再攻击另一侧的坦克库。当大门两侧的坦克库全部击毁后，大门的激光射线就自动消失，此时发一重炮即可炸掉大门，胜利过关。

第六关：

1. 要注意上空出现的敌方飞机，一不小心就被飞机发射的子弹击中。

2. 在攻击导弹基地时要注意，基地被炸毁后，还会发出一枚导弹，射向战车。

3. 炸毁导弹基地后，要在特定地方拿到四开花炮弹，以便进入最后决战。

4. 最后的决战是要面对一座类似坦克的大型分离式激光炮，它的上端有两个发射器，向下发射密集的激光和炮弹，而在画面的下方，又会不断地涌来大量坦克，这时战车将处于上下、前后、左右被困攻的险恶境地。大决战的诀窍是：战车进入激光炮座正下方有骷髅标志的三角形之中，此三角形是激光炮的死角，一辆战车负责向基座发炮攻击，一辆战车负责对从画面下方出现的坦克。

激光炮座被击毁后，又会升腾起一个大型装置，左右移动；向下方吐出粗大的圆柱形光束。只要是快速移动，躲避光速攻击，并趁击发射攻击，就可以击毁它。

《激龟忍者传》

由于电视媒介的传播，“忍者神龟”的故事在我国广大城乡、尤其是在少年儿童中间早已是家喻户晓、人人皆知。故事讲的是四只小海龟被水银污染，变成半人半龟的怪物，幸被老鼠大师收为徒弟，带回山中苦练武功，学得一身不平凡

的本领，成为龟中的勇士。当时，太空魔鬼克朗和西来德师徒依仗多种魔法和先进武器，对纽约市区发起攻击。四只小海龟和老师回到市区大展拳腿，一次又一次地挫败了坏家伙们的暴力和阴谋，运用东方古老的智慧和武术保卫了城市的和平安定。

本游戏卡带即是根据电视动画片《忍者神龟》的有关内容编制，个中人物角色和动作场面一一在电视屏幕上再现时，一定会引起广大读者的惊奇和兴起。

《激龟忍者传》攻关诀窍

该游戏分两种形式进行：一是在地上，一是在地下。

地上操纵法——十字钮控制主人公方向，B 钮是攻击，第三关若驾驰战车，A 钮是发射子弹，B 钮是发射飞弹。

地下操纵法——十字钮左右是移动，上是上楼，下是下楼或蹲下，A 是跳，B 是攻击，选择钮是使用特别武器，开始钮是暂停，暂停后可任意，四位主人公。

第一关——碰到小猪，可轻易打倒。一出洞第一间屋，出入可吃薄饼令能源加满。出来后有两个入口，下面入口无用，上面入口可到达首脑处。首脑是头犀牛，用棍棒从右上角向猛挥，便可把它打倒。

第二关——开始入门后，有三层，一层没什么，二层有半个薄饼，三层有整个薄饼，最后有个缺口，千万不可落下，否则要再爬一次。上到顶后有个缺口，可落下到水中，在水

中需在限定时间内将 8 个炸弹拆掉，便可过关。

第三关——先入 A 处三次，可补充以前失去的能源，拿飞弹前有个缺口，一定要直行，不用跳（此后还有这种缺口，过的方法一样），跟着在入口处尽量拿取气合炮弹，最好取到 60—80 颗。G 入口处可救回死去的龟忍者，丁入口有一条水道，经过后入 K 处便可与首脑决战。首脑是忍者龟，一定要令其失去能源才能打倒它，之后会出现机械忍者，用气合炮弹可轻易打倒。

第四关——每一间屋，每一个洞一入便有号码，最短的路程是这样一条路线：01→02→03→06→08→09→12→15→16（此洞不可通，但有薄饼，出入可以加满能源）→17（有一处必须直落，否则只有死）→18。到了 18 就是与首脑决战了。首脑是只机械鸟，只要在中间处用棍棒向上猛挥便可将之打死。

第五关——此关只有二间屋，三个洞、二间屋只有薄饼和气合炮弹，三个洞的最后都有一道门，均可到达首脑处，但每一次都不一定会到达首脑处，会调乱，看你运气如何。首脑是有眼的战车，先要登上车，打破两个炮台（用气合炮弹），然后用棍棒向上猛打它的眼，就可以打败它。

第六关——开始直行第一个分叉路口是可上可下，应是上，再沿路行，一直向左行，有一处有个炮台挡道而后面还有路，但一定要过，因为有薄饼，所以暂时不应落入缺口。再继续前行会有面具，拿到后立即走到门口，入门后会有很多太空人，不用怕，用气合炮弹对付它们。再往上和往左便来到首脑处。首脑会由上面下来，用气合炮可轻易打倒它。如

果没有气合炮，应待首脑停下后再次发动攻击，接着跳起，否则会被它开枪打中。重复上述方法便可最后取胜。

《ED船长》攻关诀窍

该游戏共七关，各关首脑攻击诀窍如下：

第一关——首脑是一个火状的庞然大物，它不停发射子弹，你只要站在它的正下方最底处，小心避开它射来的子弹，然后向它的正面发动猛攻即可，但不要使用槌。

第二关——首脑是个骷髅怪体，有8个球状物体环绕它，而它只会移动，所以你只要摸清它的行走路线，小心不让它碰到你即可，碰到了就会被消少能源：有机会向骷髅发射即可打掉它。

第三关——首脑是一个吉它手，是各关首脑中最大的一个，也是最厉害的一个，你只要站在画面最下方的中间，猛按A、B钮，就可以把它消灭。

第四关——首脑是一个蝙蝠怪，它的两旁会不停走出许多小蝙蝠，你要小心不被小蝙蝠碰到，站在最下方对准蝙蝠怪的头部，猛按A、B钮就可以将它消灭。

第五关——首脑是由一堆骷髅头骨组成的生命体，它会不停发出小红球，追踪你，亦会不时发射排炮。你必须击毁小红球，并躲避排炮，因为你发射的子弹不能击毁这些排炮，然后，抓住机会向首脑的中央部位攻击便可。

第六关——首脑是一个大骷髅头，它有两只触手，会不

停追赶着主人公。对付它的方法是：先走到画面的上方，引导两只触手移向上，然后立刻快速下移向骷髅头发动攻击，当触手追踪下移时，你又再走往上方，如此反复几次就可把首脑打掉。

第七关——首脑是一个女魔头，会发出两个水晶球以很快速度在画面上撞来撞去，很难躲避，所以必须当机立断，用最快的速度猛攻女魔头的头部。女魔头被消灭后，可把最后一把锁打开。然后你就会到一个星球去。一进入星球，另一个首脑又出现了！它是一只由龙驾驶的大飞船，飞船上有两个发射器不时向主人公攻击，飞船前端有两个炮管也会发射炮弹。不过这些炮弹是可以击毁的，只要将所有的炮弹击毁，并小心避开发射器射出的子弹，然后再向控制飞船的龙发动猛烈攻击，就可以将这个首脑打掉。

将飞龙船打掉后，就要寻找正确密码开门。将有 2 分钟时间给你寻找密码，足够你碰撞密码。当你正确输入密码后便可入门，入门后会有最后的决战。

最后的决战是什么？这个答案留给你自己去解开吧！

《脱狱》无限取分和选 20 人妙法

1. 每当入屋、入洞、入车厢时，多次来回出入打倒敌人，便可取得很高的分数，而每当分数达到 20000、30000、60000……便可增加一次游戏机会。

这个方法虽然麻烦，但对于攻关感到困难的玩者而，值

得一试。

2. 在出现标题画面时输入密码，即按A、B、B、上、上、下、左、开始钮，便可获得20人的生命值，大大提高取胜机会。

脱狱一代（GETAWAYI）

这是一个从大型游戏机移植过来的单人打手游戏。

故事是说，某国特种部队战士（游戏者）接受秘密任务，以被俘的方式进入敌方内部。他选择了一个适当时机，炸开了监狱大门，脱狱而出，在敌军内部，发动了突然袭击。

游戏者以赤手空拳开始游戏，拳打脚踢是基本攻击方式，但是在游戏中可以从敌人手中夺到一些武器，但这些武器都是临时性的，如冲锋枪只能发射20次，匕首只能使用一次，手榴弹也只能使用一次。

游戏者在游戏中经常会遇到一些敞门的场所，进去后击败里面的敌人，可以获得宝物。宝物包括：

防弹衣——可防御敌人的子弹、匕首攻击；

拳击套——可增强拳击的攻击力；

生命——可增加生命力（游戏机会）。

该游戏共有六关，横向移动画面，必须将每个画面中的敌人全部消灭后，才能继续前进。

第一关，游戏者炸开监狱大门，并与监狱中的敌人展开了搏斗，位于脱狱突围，冲到天桥上，在这里将遇到架直升

飞机，需用手榴弹才能炸毁。

第二关，游戏者深入敌军机械化部队基地。沿途有装甲车、摩托车、油罐、吊车、潜水人等，最后还有一个使用散弹枪，投掷手榴弹的强敌。

第三关，游戏者来到了敌人的野战部队基地。这里有森林、山洞、瀑布、河流。在众多的敌人中，会出现几个轻功飞人，和一个身体庞大的相扑者。

第四关，是敌军的总部基地。敌人越来越多，战斗越来越激烈，从地面战斗到楼顶战斗，再到通讯基地战斗，最后是与手执手枪，枪法准确的敌军指挥官决斗。

第五关，游戏者袭击敌军总部取得成功。但是要全身而退并非易事。敌军的装甲车和大量敌兵包围了游戏者。此外，还有狙击手。

第六关，游戏者将遇到一个功夫高强，会飞跃的巨人，他即使被打倒后，还可以再复活一次。

脱狱二代（CROSS PIRE）

脱狱二代与一代相比较，有较大改观，可以说已经变成一个典型的战争游戏，而非打斗游戏。从总体来看，设计更加新颖出色，场景更加丰富多彩，战斗场面更加紧张刺激，趣味性大大提高。

在这个游戏中，这位特种部队战士的战斗任务，是乘坐直升飞机，奔赴敌人的各种军事基地，逐个进行摧毁。

游戏者除了每一关开头时，还使用一点拳击功夫外，主要是使用射击武器，所有射击武器和宝物，均隐藏在游戏途中不断出现的箱子中，将某些特定的箱子打破，武器和宝物就出现。

手榴弹——每一关游戏开始时，游戏者唯一的投掷武器，按方向钮上方和 B 钮，即可投掷到远处上方敌方目标。

珠弹枪——获得一支枪，发射一次攻击一个方向；获得二支枪，发射一次攻击二个方向；获得三支枪，发射一次攻击三个方向。此外，还可以补充部分游戏机会。

火箭枪——与珠弹枪相同，但攻击力更强。

生命——可补充部分游戏机会。

IPU——可增加一次游戏机会。

该游戏每关都有 20 次原地继续的功能，实际上意味着游戏者拥有大量的游戏机会，所以，虽然，游戏中有多处难度较大的地方，但你仍然有可能攻克难关，将游戏一直进行到底。

该游戏主要是一横向移动画面，共有六关。

第一关，是敌人的山中基地。有森林、地下通道、铁桥和大片破烂建筑物。敌方有炮台、坦克、刀手、枪手、伏兵和激光射线。强敌是铁桥上空的直升飞机。

第二关，是潜艇基地。从地下基地到达港口，除大量各种敌兵外，强敌是先后出现的 2 艘潜水艇。尤其是第 2 艘潜艇很难对付。

第三关，是港口飞机基地。冰天雪地，从港口转入地下通道，再来到飞机库。一路上有大量炮台和敌兵。敌兵中还

有几个飞天兵。强敌是把守在地下通道中的坦克。

第四关，是一铁路基地。战斗在奔驰的火车顶上进行，车顶上有大量敌兵出现，有重机枪迎面打来。铁路边上有大量炮台发射炮弹。强敌是最后出现的直升飞机。

第五关，是一城堡基地。战斗发生在夜间，高大的城堡建筑群中，把守着大量的敌兵，设置了大量的炮台，高高的梯子西侧的窗口中，隐藏着许多伏兵。强敌是 8 个高墙上的发光座像和最后的空中座像。

第六关，是导弹基地。这里是庞大的内部机械装置，刀手、枪手、榴弹兵大群涌现，不断出现的活动发射器尤其难以对付。最后的强敌，是从上空出现的大型发射器。这个发射器是最难对付的，将它击毁即可结束整个游戏。

恶魔城一代

传说在远古时代，有一个小国在百年前，曾经被吸血魔鬼侵占，群魔乱舞，暗无天日。后来，一位英雄人物贝蒙挺身而出，与吸血魔鬼展开了一场惊天动地的血战，终于击败了群魔，使这个小国重新恢复了和平与宁静。

100 年后的一个雷雨交加的夜晚……

邪恶的吸血魔鬼复活了！它还用魔力使各种大小群魔也复活了。一夜之间，和平的小国复落恶魔之手，恶梦般的情境又降临在善良的人们身上。

在这危难之际，又一位英雄人物挺身而出，向穷凶极恶

的群魔宣战！他，当然就是贝蒙家庭年轻一代的西蒙（游戏者）。西蒙肩负着拯救国人，恢复和平的神圣使命，向恶魔城发动了义无反顾的攻击，又一场惊天动地的人魔之战开始了……

游戏在一个古老的城堡中进行，西蒙单身一人，手执鞭子，独闯城堡。城堡共分六个区域（六关），西蒙必须逐个区域攻破。每个区域均会遭遇各种魔怪，每个区域的最后都有一个魔力强大的敌方首脑出现，与西蒙决一死战，将首脑击败，即可过关。最后，击败了魔王吸血鬼之后，即可结束游戏。

恶魔城二代（呪の封印）

恶魔城二代，故事内容仍然是主人公西蒙挺身而出，挑战企图为害人间的邪恶魔怪，攻打恶魔城，与众多魔怪搏斗，最后决战恶魔王。

恶魔城二代的游戏方法与一代相比，有几个不同之处：

一是西蒙在游戏过程中行动完全自由。一代游戏中西蒙的行动只能按固定的路线前进，二代游戏中西蒙则可以自由地到任何地方去。

二是西蒙无论走到什么地方，都会遇到许多人，而任何一个人都可能是过关的主要人物。

三是西蒙的鞭子已不是当然拥有，而需用钱来购买。所以，西蒙在游戏中需四处收集钱袋和其他宝物。

四是游戏分白天和晚上，白天没有战斗，只有交易，白天城中的人四处走动，要交易必须在白天进行。晚上是恶魔活动的时间，攻击恶魔就必须在夜间进行。

五是西蒙在攻击中可以选择使用武器，而且西蒙攻击力大小取决于西蒙战斗经验值的大小。游戏中按开始钮，会出现西蒙状态显示画面，可从经验值栏中知道西蒙的作战能力，可从武器栏中选择武器。

以上游戏方法与特点，使恶魔城二代比一代游戏更具趣味性。

恶魔城三代（恶魔城传说）

与恶魔城一代、二代相比较，三代有两大特点：

①西蒙的行动完全自由。

西蒙无需依序逐关攻打才能前进。攻破第一关后，就可以有两条路选择：“绿色遗迹”或“钟楼”，来进入恶魔城城堡。按十字钮上是“钟楼”，按下是“绿色遗迹”。穿过“绿色遗迹”，或离开“钟楼”后，画面上将显示城堡内部线路图，又有若干条线路供你选择从那条线路进入城堡，其中每条线路又有捷径可走。当然，无论选择哪条线路，最终都将与魔王碰头决战，这是西蒙的最终目标。

在每一关中，西蒙可自由走动，到任何地方，而无需循一条固定路线一直前进。因为，无论西蒙走到任何地方，都将遇上许多人或怪物，而其中任何一个都可能是攻关的关键

性人物。同时，西蒙也需要四处走动去收集武器或宝物。在三代中，西蒙异非无条件拥有鞭子，而需用金钱购买。购买交易又需在白天进行，到了晚上，恶魔就开始出动攻击西蒙了。

②西蒙不再是孤军作战。

西蒙在战斗中，某些敌手被打倒后，会出现一个红珠，西蒙取到红珠，被打倒的敌手便会与西蒙对话。经过对话，敌手的邪恶之心获得改正，被魔王所施魔法咒语会从他们身上解除掉，敌手变成战友，与西蒙一起协同作战。而往后每觉醒一个敌手，他就会替代原先的觉醒者而成为西蒙的新的战友。这些先敌后友的角色有：

僧侣——拥有四种武器：A、魔法箭，可直线发射并回收；B、光弹，由三粒光珠组成，可包围敌人作攻击或防御；C、火弹，可爆炸发出火焰攻击敌人；D、定身器，可在一定时间内使敌人无法活动。

驼侠——能紧贴墙壁、天花，使用刀来攻击敌人。

狮面兽人——使用火焰球，可变身。变身后，攻击力更强。

西蒙的特殊武器仍如一代，包括“短剑”“斧头”“圣水”“十字架”“怀表”五种。

三代恶魔城的故事，大致是说在中世纪的黑暗时代，一个恐怖的魔王，企图统治整个欧洲。英雄西蒙奉天神之命，手执神鞭，第三次出征，去攻打恶魔城的魔王。

游戏共分九关，即恶魔城中共有九个区域，但可以寻找捷径，也就是说，可以跳关进行游戏。

第一关，是教堂，将敌方首脑打败后，会出现恶魔城全景地区，然后有 2 条路供你选择。

第二关，是钟楼，这里有驼侠。

第三关，这一关开始，才正式进入城堡内部。这里是城堡中的森林。

第四关，是一个烟雾弥漫的世界。

第五关，是一个幽灵船。

第六关，是绿色遗迹。

第七关，是城堡地下火焰洞。

第八关，是水中城堡。

第九关，是最长、最复杂的区域，是魔王所在地。前面无论你如何选择路线，跳关走捷径，最后终都将来到此处，与大魔王进行最后的决战。将大魔王击败，即可结束游戏。

《恶魔城》使乌鸦自动消失妙法

《恶魔城》第三关西蒙经过石桥时，会遇到许多乌鸦，这些乌鸦十分讨厌，弄不好被它撞着就会损耗能源，使西蒙的威力减弱。

这里有一个好办法，可以使所有的乌鸦自动消失，用不着西蒙去躲避或攻击，省掉一切麻烦，这个办法就是：

乌鸦原先都站在一个地方，当西蒙走近到一定距离时，乌鸦就会从站的地方跳起来，此时，只有乌鸦一动，或稍稍靠近西蒙时，要让西蒙赶紧往后退，利用画面的移动，使乌鸦

从画面上消失。如此，当西蒙继续往前走时，刚才那只乌鸦就不见了。

采用这个方法，将看到的乌鸦一只只的引诱过来，再利用画面的移动，将乌鸦一只只消灭掉。真是再好不过的办法了！

《恶魔城》攻打白龙，收集宝物妙法

《恶魔城》第四关尾部会遇到几条白骨龙。它们固定在一个地方，长长的颈项会上上下下摆动，口中不断吐出火样，弄不好会被它耗掉不少的能源。

这里介绍一个对付它的有效方法。

首先，不要试图与白骨龙作画面冲突，这正是它的优势所在。攻击白骨龙要从它们后面来进行，因为它不会转身，这是它的致命弱点。西蒙如果从后面攻击它，那么它就只有挨打的份。所以，要尽快跑到白骨龙的后面去，然后再从后面从容地发动攻击。

击败白骨龙后，在它消灭处会有许多宝物。吃掉宝物后，往前走。当白骨龙出没的地方在画面上消灭后，再返身回到刚才的地方，白骨龙又会在原地出现。此时，西蒙又可以从后面攻击白骨龙，然后再次收集宝物。

《恶魔城》获取高分法

西蒙在攻打恶魔城的过程中，会获得一些武器，其中十字架、斧头、圣水，这三种武器的任何一种拿到手后，都可以设法获得高分。

方法是使用一次武器时，尽量同时攻击多个敌人。如果一次同时击败 2 个敌人，可获得 1000 分；一次同时击败 3 个敌人，可获 2000 分；一次同时击败 4 个敌人，可获得 4000 分；一次同时击败 5 个敌人，就可获得 7000 分。

《恶魔城》攻关诀窍

《恶魔城》是一个单人游戏，共有六关。

第一关——西蒙将先后与蝙蝠、黑豹、僵尸、半鱼人等怪物搏斗，最后与第一关的首脑“吸血蝙蝠”决战，吸血蝙蝠飞行在西蒙上空时飞时停，很难捉摸，会突然向西蒙发动进攻，动作极快，需小心对付。光使用鞭子很难消灭它：

消灭吸血蝙蝠的诀窍有二：一是鞭子配合“怀表”。先使用“怀表”冻结吸血蝙蝠在一个适当位置，然后用鞭子连续抽打；二是使用“斧头”。“斧头”击出成抛物线，最后直攻击飞行中的吸血蝙蝠，但必须在高度和距离合适的位置上击出斧头才能命中。

吸血蝙蝠被击中十次，就丧失生命。

第二关——这一关的首脑是一个只有脑袋而无身体的蛇发怪物，西蒙来到时如石像模样，西蒙到来后，就会腾空而起，头发也会变成条条毒蛇落下，频频攻击西蒙。

对付蛇发怪物最好用短剑，从远处发射，当蛇发怪接近时，还要鞭子配合猛抽；当蛇发落下时，要以跳跃方式躲开。此外，一开始就应进到画面左侧最边处发动攻击。

第三关——西蒙在这一关中要先后面临乌鸦、阿玛、驼背人、幽灵的挑战，最后要与双胞胎木乃伊决斗。

双胞胎木乃伊虽然动作较慢，但会联手出击，两面夹攻，还会用身上的绷带作镰刀状攻击，是很难对付的敌人。对付木乃伊的诀窍是：

1. 首先应拥有十字架（怀表对木乃伊无效），再来与木乃伊决对。

2. 进入木乃伊房间后，要先站在中央位置待木乃伊开始活动后，即跳上左侧的砖块上方这样可以避免木乃伊的两面夹攻。

3. 当两个木乃伊走到画面的同一侧时，立即从砖块上跳下，用十字架发动攻击。当木乃伊走近时，可配合使用鞭子作双重攻击。

第四关——这一关会遇到白骨龙，固定在一个地方，但它有长长的项颈，会上下移动，口中不断吐出火弹。由于白骨龙只会作正面攻击，所以，对付它的有效方法是从后面来攻击它，这样它就只有挨打的份。

第四关的敌方首脑是法兰哥，他动作很慢，摇摇摆摆朝

西蒙走来，但它的肩上放着一个驼背人，这个驼背人十分利害，会大幅度跳跃，而且还会发射火弹，两人一快一慢，动作完全不同。西蒙在进入法兰哥的房间前，要拥有斧头，这斧头要先对付腾空跃起的驼背人，驼背人中斧后会有短暂停顿，此时就要利用这个机会向法兰哥进攻，法兰哥走近时可再加上鞭子作双重进攻。要记住：攻击的重点是法兰哥，提防的重点是驼背人。

第五关——第五关的敌方首脑是死神，这是仅次于吸血魔鬼的强敌，会在室中飘浮着飞行，同时会从四面八方发射镰刀攻击西蒙。

1. 西蒙必须拥有十字架和连射宝物，否则不可轻易发动攻击。

2. 发动攻击后，要不停移动，躲开镰刀。同时，不停挥动鞭子，击落飞来的镰刀。

3. 抓住一切机会向死神发射十字架，当死神靠近时，再加上鞭子作双重攻击。

第六关——在这最后一关里，西蒙将面对吸血魔王的恶战。首先是神父模样的吸血魔王在西蒙左右两侧，忽隐忽现，并不断发射火弹。必须注意保存体力，耐心等待机会，切勿操之过急。吸血魔王的要害处是它的头部，攻击其它部位则丝毫无损于魔王。所以，必须在适当距离（约两块砖）跳起用鞭子击打魔王头部，才可把魔王消灭掉。

然而，当吸血魔鬼的头被打掉后，它会立即变体出现，这是一个獠牙利爪的怪物，威力很大，似乎随时都可以把西蒙踩扁。必须小心提防着当魔王跳起时不要被它踩扁。

消灭吸血魔王的诀窍有二：一是必须获得吸血魔王的“克星”——圣水。没有圣水是无法消灭魔王的。获取圣水的方法是将最里面的蜡烛打灭，然后马上拿到手；二是当怪物跳起时，扔出圣水将怪物定住，然后用鞭子连续抽打它的头部，即可将它消灭。

《兵蜂》游戏方法和知识

《兵蜂》是个十分有趣的游戏，现介绍有关游戏的方法和知识。

1. 增加游戏机会：

游戏开始只有 3 次游戏机会，但用以下方法，可使游戏机会增加至 10 次。

按两次开始键，再按住 A 钮和 B 钮不放手，然后依次按方向钮右上方 45°，右下方 45°，左下方 45°，左上方 45°，再按开始钮即可。

另一种带子增加游戏机会的方法是：

①一人玩增加 10 次

一人玩时，画面显示分数表示时（黑色画面），同时按操纵器的方向钮右方、上方和 A 钮，即可增加 10 次游戏机会。

②二人玩各增加 5 次

二人玩时，画面显示分数表示时（黑色画面），一边按住操纵器的 B 键，另有一边按住操纵器的的方向钮上方、下方、左方、右方。

2. 射击天空中的白云会出来一只只的铃铛，吃掉后可获加分，但如果对铃铛多次射击，铃铛会变色，吃掉变色后的铃铛，可获各种宝物。

白色铃铛——兵蜂可时发射 2 发子弹。

红色铃铛——具有防弹作用，不怕子弹射击，还可以承受一定次数的敌人撞击，但被撞击次数多了，就会丧失作用。所以，应尽量不与敌人撞击。

红白两色交替闪烁铃铛——会出现两个紧随兵蜂的影子，这两个影子也能发射，而且不怕敌人的子弹，也不怕与敌人撞击。但如果兵蜂本身受损，影子就会失去。

蓝色铃铛——可加快兵蜂移动速度，提高灵活性。

但是要注意，变红以后的铃铛，如果继续被射击，就会由宝物变成敌人，会蜕变成急鸟，飞快地向兵蜂扑来。

3. 兵蜂第一次被击中时，会失去双臂，不能投弹，但飞来一个标有十字的方形宝物，并伴有救护车的鸣叫声，捕捉到后，即可以恢复失去的双臂和投弹功能。

4. 地上的竹笋会发射子弹，但投弹炸掉后会出现宝物；这些宝物包括：

红苹果——吃掉后可以增加分数。

水果糖——吃掉后可以同时向 3 个方向发射。

五角星——吃掉后可在瞬间将画面上所有敌人消灭。

5. 两个兵蜂贴在一块时，发射的火力可以大大增强。

6. B 钮用于发射子弹，攻击空中的敌人。但对地面上的目标无效。A 钮用于投炸弹，弹着点是前方瞄准器方框的中心，可攻击地面目标。

《飞狼》摧毁敌人方法

该节目是供一个人玩的战斗游戏，“飞狼”是一架直升飞机，它奉命去敌后执行一项任务。它从基地起飞后，飞越海滩，从海面接近敌方，这时遇到敌轻型直升机群的拦截。飞狼对近距敌机使用机枪（按 A 钮），对稍远的敌机开炮（按 B 钮），可将其纷纷击落或驱散。当飞临海岛时，岛上敌高射炮不停地向飞狼射击。飞狼需边躲避开火炮，边瞄准发射空对地导弹（按 AB 钮），将其摧毁。跨海大桥上敌军车在缓缓运行，海岸上分布着其它设施，以及坦克群，飞狼可再以导弹一一摧毁。紧张急战后，飞狼突破了第一道敌立体防线，前方还有敌人高炮密集的基地、装备精良的航空母舰、火力凶猛的大型直升飞机，以及成群的飞艇。游戏开始后，有三次机会（三架飞机）前两次失利后，游戏从飞狼被击中处重新开始，第三次失利，游戏回到飞狼基地，重新开始。如果飞狼战绩突出（积分高），并能逐个拿到游戏画面中的奖励标志，飞狼就可能增加游戏机会（即战机架数）。

《飞狼》秘法4种

一、选关法

标题画面时，按操纵器2的方向钮上方、下方、左方、右方、A钮、B钮、A钮、B钮，再按操纵器的A钮，按开始钮。游戏开始后，画面便变为选关画面，此时，用方向钮上下方来选关，再按A钮就开始游戏。

二、无敌法

当直升飞机场画面出现时，按操纵器的A钮，再按操纵器方向钮的上方、左方、右方、下方、左方、上方、右方，当直升机进入移动画面时，机身持续闪烁，就表示直升机已变成无敌状态。

三、音乐选择法

标题画面时，按操纵器的方向钮上方、下方、左方、右方、A钮、B钮、A钮，再安操纵器的A纽、B纽、开始钮，然后用选择钮或方向钮选择音乐。

四、用不完的能源

游戏中启动涡轮，飞机卷叶加快，飞行速度亦加快，但由于能源有限，不可随便启动涡轮，只能短时间使用。游戏可自然感到不过瘾。

这时，告诉你一个秘密方法，可使你的能源增加到无限，从而使你可以随意使用涡轮，高速飞行。

这个方法就是，使用涡轮时，先按选择钮，再启动涡轮，这样你就可以拥有用不完的能源。

火 之 鸟

“火之鸟”亦就是我们所熟知的凤凰，本卡的全称——“我王的冒险——凤凰篇”。是 90 年投放市场的最新游戏节目。

古扶桑国国王福田在临终前，未及见到皇太子达仁就死去了，他在给皇太子留下的遗嘱中写到：我儿，你可知我天朝为何不能强大？那是因为我们失去了镇国之宝凤凰图，受到护国大帝的降罪。我从你祖父手中接管治理扶桑的大任后终因不理朝政、沉缅于书画，才致疏于防守，给妖魔可乘之机，将凤凰图盗走。直到数月前，才从探子口中得知凤凰残图（共十六张）的下落，现只能把寻图的重担托付给儿臣你了。

本卡只供单人游戏，有三次游戏机会。

手柄操做方法：十字键控制前进或后退，A 键——跳跃，B 键——为射击，在游戏时搭魔块是通过障碍、取图的关键，开始时只有 20 块，消灭敌人后可取得。向左、右搭分别按十字键的左下、右下，同时按 B 键。向下可先按 A 键跳起，按十字键下，再按 B 键即可。若中途被困，可按选择键自杀。

每关限定完成时间 800 个数，超过规定时间则失去一次游戏机会，在画面上方代表生命力的血液有五滴（最多可加至十滴）。若取得宝箱中的宝物可增加攻击力（有些藏在敌人身上，消灭敌人后可取得）。现将各种宝物功能介绍如下：

白三角——加血

扇状物——增添血格（即储存）

向日葵——隐形（可穿过其它物体）

小红人——加命

花环——使画面的敌人变成魔块

钱袋——加分

红魔块——增加十个魔块

魔圈——使敌人在一定时间内定住

红猫——一时无敌

飞人——血增至十滴，魔块增至 99 块

领域及关尾介绍（制敌方法）：

（共计十六关：大和八篇、来世五篇、太古三篇，每过一关可取得一张残图）

大和一关：深山

关尾：大头怪，吐双弹（上击）

大和二关：草地

关尾：石屋，残图在右上角

大和三关：红土岭

关尾：滚石妖（近攻）

大和四关：松林溪

关尾：火神魔君（上击）

大和五关：大佛殿

关尾：魔鬼石像（打眼睛）

大和六关：峡谷

关尾：飞天夜叉（上击）

大和七关：溶洞

关尾：吐珠妖（上击）

大和八关：地震带

关尾：化石魔（竖穿）

来世一关：黄岩地带

关尾：化石怪（横穿）

来世二关：火山地带

关尾：化石妖（竖穿）

来世三关：工厂车间

关尾：铁头大帝（右侧搭块上击）

来世四关：铁管城

关尾：黄石块，残图在右上角

来世五关：钢铁城

关尾：大型机器人（由中间上击）

太古一关：植物带

关尾：穿石怪（竖穿）

太古二关：旱海

关尾：恐龙骷髅（打嘴部）

太古三关：极地

关尾：穿石妖（竖穿）

（对付化石、穿石怪物方法：快速搭块至最前面，再上搭。）

接关方法：同《沙罗曼蛇》

跳关：游戏从大和一关开始，要进入来世和太谷篇，必需要通过暗道跳关（计有三十个左右），现将其中主要暗道介绍如下：

1 大和一关到来世一关：从岩上跳下，至第二个有红木栅的小房旁，将木栅破坏后，即可发现入口。

2 大和二关到来世二关：从开始至两个草地的断口处（第一个），由右侧草地下挖，可见入口。

3 大和五关到太古三关：在上部的大佛群内，移动左属第五个大佛可见入口。

4 大和七关到太古一关：从开始不远的地方有一处，下面看似不通，至下部根底处，由下部第三块数起右击，可见入口。

5 来世一关到太古一关：上至吊桥处，由断口下落至单块岩石上，下挖可见入口。

6 太古一关到来世二关：从开始处至第一个植物群前有一石山，从右属第七、八块处下挖可见入口。

7 来世三关到太谷三关：走至一中间有红网处的下面，跳过两处断口，推移前面蓝色板可见入口。

8 太古三关到大和四关：走至冰桥前（上面）的梯状冰柱下挖可见入口。

下挖方法：按十字键下，连跳三下。

《火之鸟》进大和入关法

至太谷三关，快至关尾处（画面右方有白光），由梯状冰柱最高处右首下挖可见入口。

1944

1944 是任天堂公司继“1942”和“1943”最新制做的一个模拟海空大战的射击游戏节目。整个节目分为 25 关，每关又各分两个版面，第一版面由游戏者操纵你方战斗机与敌空军作战；第二版面与敌方空军和海面各种舰艇交火。难度逐步加大。

此卡仅供单人游戏。

游戏开始，你方战斗机将从航空母舰上起飞，前进途中会遇到敌方各种类型的飞机，呈各种不同的编队形式向你实施攻击。你方战斗机必须不停的开火将敌机击落并随时调整飞行方向，以避过敌机的炮火和自杀飞机的撞击。进入第二版面，战机将在海面上飞行，敌军各类飞机会不断出现并与海上的敌军舰艇组成交叉火力网，企图将你方战机击落。每关的结尾处，你方战机均需与敌军各类战舰（战列舰、驱逐舰、航空母舰等）或大型战机作战，须在其未露全貌时连续开火将他们摧毁。这样就可完成任务，重新由航空母舰上起

飞继续战斗。游戏开始时，战机的油料量只有64个单位（画面右下角显示），游戏过程中不断减少，如被敌炮火击中或与敌机相撞，则减少9个左右单位，油料耗尽，战机即坠毁。因此，使你方战机经常备有充足的油料，是将战斗进行到底的关键。加油料方法为，当敌军红色补给机群出现时，将其全部击落，就会出现特殊项目，项目可有几种变化，用B键射击可实现。呈油桶状态时（两种）吃掉可增加油料，其余项目吃掉可装备新式武器（按B键实现）。有时击落敌军红色补给机群还会出现红色方块（风车图案），吃掉可补充大量油料，因此千万不要放过。画面上出现红色小飞机时（固定不动）吃掉后会有两架红色护航机出现在你方战机两翼并肩作战，使攻击范围扩大。战斗时，有时若来不及避开敌机，可同时按A和B键，则可保护一次，并可将画面内的敌机全部炸毁（对付敌方海面舰只无效），这种方法每关可使用三次。

有时，将画面内隐藏的竹笋或蜻蜓打出，千万不要放过吃掉后可以填写你方战机装备表格，表格共计5行30格，每行6格。第一行为攻击力，第二行为防御力，第三行为燃料，第四行为特殊武器，第五行为使用时间。游戏开始时，可任填3格，方法为：用十字键上下选择项目，选定后按B键填（单发键一次一格，连发键一次填完），若想改变，可选择NO，然后重填。吃掉蜻蜓可任填两格。如吃到竹笋可填写一格。

在第九关之前，若不能顺利过关，可接关。方法为，在标题画面出现时，按选择键选CONTINUE一栏，然后再按开始键，即可接关继续游戏。

此卡亦可选关，但选关密码必须在过关后方可见到，将

密码记下，下次游戏即可任选某关直接游戏。方法为：在标题画面时，按选择键选择 PASSWDRD 一栏，按开始键，画面即可出现标有数字和英文字母的图框（密码表）。然后用十字按键选择数字或英文字母，每选定一个，按 A 或 B（单发）键决定，将密码逐一输入后显示在画面上方。确认无疑后，同时按十字按键和开始键，即可在你选之版面开始游戏。以下为您介绍几组密码。

第七关：IOC1D

第 10 关：3EC1G

第 16 关：FVLOM

第 22 关：RZ190

手柄操作方法

十字按键控制战机飞行方向，B 键射击（可变换武器）A 键为加强火力射击。

无赖战士（无头战士）

无赖战士是日本柯纳米公司于 89 年推出的一个优秀枪战游戏卡，本卡对游戏手法、技巧要求都是很高的。是深受游戏机爱好者喜爱的游戏节目之一。

本卡只供单人游戏，有三种难度供你选择（EAGLE、ALBATROSS、ACE），有五次游戏机会。

手柄操作方法：十字键控制方向，B 键射击（包括本身武器和三种特殊武器），A 键——发射爆炸性武器。

在游戏中将四球飞行物（打中间蓝珠）消灭，可打出园状字母标记物，也可直接吃到，除S外，其它园状物的字母循环变化，吃到后分别获得下列特殊武器及增加威力。

M：飞弹——只可向画面右侧发射（吃四个以内），获得五个以上能向左右两侧发射，取得十个以上就能向上、下、左、右四向射击（获得数目在画面下方字母MLSSLLE标记右侧显示）

L：激光枪——最具威力，吃四个以内，可单向射出；五个以上，可前后射击（呈直线）；十个以上，可分四方向射击（呈十字）。获得数目，在画面下方字母LASER标记右侧显示。

R：环状弹——具有穿透各种障碍物击敌的效果，吃四个以内可单向射击；五个以上，呈直线状双向射击；十个以上，呈前三后一状四向射击。获得数目，在画面下方字母RING标记左侧显示。

S：速度——可使武器发射速度提高三倍。

在游戏过程中吃得M、L、R即可立即使用。若中途损命，则特殊武器也跟着消失（当时使用的，其它的可储存）。

爆炸性武器装备法：消灭敌人后，有的将转化成能源（小园火球，呈滚动状），每吃四个就可得到一发爆炸性武器，最多可储存八个，在画面上方字母EXTRA标记左侧蓝格内显示。按A键使用，威力无穷，除各关关尾头目外，能将画面内所有敌人及装备武器摧毁。

四棱环绕物：吃到后，绕身旋转，有强大的杀伤力及保护作用。

领域介绍：

第一关：绿色基地

本关的敌人有定位炮、飞鸟群等，高速聚弹器是过关的一个难点，应趁其刚出现的时候，绕到它背后近距离射其开口处（用L最有效）。关尾头目是一个双臂三眼的怪物，应绕其周身，寻找机会将它的上、左、右三眼打掉，就可将这个怪物消灭。

第二关：地底蛇洞

这一关的难度比上一关有所增强，其中单尾怪物及定点旋转的白色绳锁，特难躲避。此关的头目是一条巨蛇（三节）。先将其断成三节（打接口处），然后逐一击破。这里应注意其出没的规律，此时若有特殊武器（呈十字发射状）最有效。

第三关：星际空间

进入这一关给你的感觉似乎闯入了迷魂阵。无边无沿，场景相同，简直令人不知所措。这一关只有两种敌人——绿色飞行体、粉色流星机（打掉可取得特殊武器）。你只要往一个大方向前进一定可以找到这一关的关尾——多门发炮器。它的上、下、左、右均有炮口（共12个），要想过关，必需要将所有炮口击破，其中里面两个最难打，此时若使用特殊武器R最有效。

第四关：敌军隧道基地

第一关出现的飞鸟群和第二关中的单尾怪物又出现了，并且各路口都布置了多门定位炮，想突破却实很难。掌握行动节奏是关键。最后的敌人是一个骷髅怪物，口吐子弹（上

部还有石板不断塌落）。必需绕至下方，打怪物的嘴部，方可将它消灭，进入第五关。

第五关：环形基地

此关难度是前四关无法相比的，取得四棱环绕物是制取之本（共有两个，取得一个即可）。有一段下落地带，速度奇快，并且出现各种飞行物（编队）。若无四棱环绕物，很难通过这一关的关尾是一个发射巨形铁锥的机器（左、右发射），使你躲避的空间所剩无几。很多人打到这里就卡住了。实际上打铁椎是无用的，重要的是打两侧的发射器。乘其发射间歇，反复射击，定能成功。

第六关：……

第七关：……

……

难度更大，也将更吸引你打下去。

接关方法：游戏终止后，画面出现外文 CONTINUE 和 END 的字样，按选择键将箭头调至 CONTINUE 处，再按 A 键即可。

沙罗曼蛇

公元 2×××年，企图称霸银河系的“宇宙独裁者”哈米克星球不断掠取地球上的能源，人类社会出现了历史上最大的灾难性危机。联合国总部为了保护地球、解决危机、制订了夺回能源，打击侵略者的 SOMO 计划。科技发达的 M 国科

学家为了实施这个计划，特制了两架超级航天飞机，经测试能够适应长期飞行作战，其武器装备一流。于是联合国总部下令就由这两架超级航天飞机执行这项特殊使命。这个计划就是历史上载入史册的著名的“沙罗曼蛇”行动。

此卡是一合出色的空间战争卡，可供单人、双人合作游戏，游戏开始只有三次机会，分数累至二万时增加一次机会，若双人游戏时，一方无飞机，而另一方有一架以上时，可向另一方借机，同时按 A、B 键即可。

若想打通沙罗曼蛇这合卡带，最主要的就是学会增强火力、填装备格，以取得特殊武器。

在游戏中击落敌方编队飞行物或红色飞行体时，可获得六爪红珠或蓝珠，蓝珠使武器发射速度加快，吃得红珠时，即可储存装备格，装备格共六格。

二格：巡壁式导弹——可将上下或左右两边的敌方装备破坏

三格：环状武器——增加击敌范围

四格：激光弹——火力强、速度快

五格：子母炮——大面积歼敌

六格：束子武器——增强防御、威力最强

填至某格即可使用这一格规定的特殊武器（按 A 键即可获得，按 B 键射击）。若填至第六格仍未使用，再吃到红珠时，则从装备格第一格开始重新储备，这一点请注意。

本游戏节目共有六个版面，其中三个横版、三个纵版。

版面一：熔洞地带（横版）

这一版敌方的飞行物不是很多，但熔岩的上涨或下落往

往另你很难预料（这一地段应尽力突前一些）；另外还有间息出没的巨大象牙（可寻隙而过）；至红网地带时，可向前固定位置射击，打出一条通道，最后的敌人是一个双臂脑神，应在其刚出现时，打其前部，待其眼睛露出后，环绕飞行，击其眼睛数次，即可将其消灭。

版面二：怪石地带（纵版）

这一地带由于特殊的地理位置，不时发生山崩，往前还有一个飞石阵，两侧火力布置比上一版也有所增强，在局尾前，有一个发射蓝色球弹的巨形机器，此时应首先将两侧的炮火消灭，再逐一将三个弹口前的横栏打碎，最后将其弹口摧毁。这一关的关尾是一个巨大的四臂机器，其臂以中心为原点，围绕机器环绕。它的心脏部位被三个横栏护着，消灭它的方法同前面击毁发射球弹机器的方法一样。

版面三：火海地带（横版）

熊熊大火给你的成功带来障碍。从火中不断出现的火鸟、红蜘蛛、无爪火龙以及上下飞出的火弹，都令你难以应付，火海中突然窜出的大火就更难躲避，打到这里给你的感觉仿佛进了鬼门关。在最后出现的头目是一个庞大火龙，口中不停地吐着火球，打龙眼是致胜的关键。

版面四：隧道地带（纵版）

不断出现的盘状飞碟和石块并不难对付，但一进入真空石洞内，飞机仿佛失去了控制，速度突然加快，此时万不可贪吃六角红珠、掌握好十字键控制航向，才有希望出此洞穴。进入石锤阵，应尽力绕行，不可射石锤，否则石锤爆裂，就会化成多个透明球。再往前的红网阵打法要领同版面一，经

过由肋骨组成的交叉火力网（骨尖不停放出射线），在画面下方是最完全的。这一关的头目是一个黄色骷髅，口吐子弹，眼珠会突然飞出袭击。将眼珠打碎后，再打其嘴部，定可取得胜利。

版面五：地下古城（横版）

新的敌人出现了，由上、下岩洞内涌出一排排的钺状体突然撞来，记住不可乱动，击落一个就可打开缺口通过；经过木鱼石群时需寻隙前进（过前面笋状落石的方法与此相同）。将三个装备球发射器摧毁后，就可进入地下古城了。在古城内敌人设置了重重关卡——伸缩的石柱、桶状发射机、壁上的火炮等。再向前，刚见到人头雕像，突然城堡塌落，人头雕像露出全貌，周身发光，八个黄色小球绕头飞转。这是前五关最难对付的一个敌人，打它的眼睛是取胜的关键。

版面六：蛤米克星球基地（纵版）

敌方飞行物的突然袭击，令你措手不及。流星般的彩球更使你应顾不暇。进入基地内部后，两侧的火炮发射辐射面很大的炮弹，导弹由两侧向中间射出形成疯狂的火力网，这里使用巡壁导弹是最有效的武器，通过石像的方法是射其吐弹的巨口。

最后的关头终于到来，这里是基地的心脏能源蛋，会出现一个绿色长龙保护着它，应将我机开至画面最下部，利用有利的地形将绿龙消灭后，再击蛋眼，就可将其消灭。飞出钢管阵，你的使命就完成了。正义终将战胜邪恶，艾米克星球这个宇宙独裁者最后走向了灭亡。

此卡对游戏技巧要求很高，此卡将给游戏者带来难以名

状的刺激与享受，使人有透不过气来的感觉。

按键使用方法：十字键控制飞机的航向，B 键——射击(使用各种武器均用此键)，A 键——取装备格规定特殊武器。

游戏在中途结束后，可接关，方法是在游戏终止时，选择画面标有字母 CONTLNUE 一栏后，再按开始键就可由终止游戏的版面开始游戏。

选 99 架战机法：按住Ⅰ号手柄 A 键、Ⅱ号 B 键不放（均为连发键），然后选择双打，按开始键，进入游戏画面，使Ⅰ号柄操纵飞机死二架，Ⅱ号柄操纵飞机死一架后，将两架飞机开至画面右上角重合，等到飞机撞毁后即可增至 99 架。

《沙罗曼蛇第二代》秘技 4 种

一、提高攻击力

开始游戏时，按开始钮，静候一下，再按操纵器的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，然后再按开始钮。

这样可使你迅速装备 2 个飞弹，大大提高攻击力。

二、胶布的妙用

《沙罗曼蛇第二代》也有无限增值的办法：在首领出现之前，要先得到四个火球，当摩艾画面的最后首领出现时，不要将其打倒，马上用一条胶布把控制板上的 A、B 钮按下粘

牢，就可以无限增值。

三、如何用三十架飞机开始玩？

当标题画面出现时，依顺序按方向钮的上、上、下、下、左、右、左、右、B和A钮，然后按开始钮，飞机架数就可变为三十架。

四、音乐选择

标题画面出现时，同时按A钮和B钮，再按开始钮，就可出现音乐选择画面。

《血狼战斗队》攻击计谋

该游戏的内容为一面与敌人搏斗、一面解救俘虏，主角可以两个人中自由挑选。节目中有几点攻关计谋须注意：

1. 要注意放手榴弹的角度，以免自伤；

2. 在第一关对付敌方潜艇，要靠近后发射鱼雷才具破坏力；

3. 第三层破坏桥梁时，要留意光头敌兵的放枪时间（枪口有提示），以便乘虚而入；

4. 攻击大头目，须尽量利用斜角放炮；

5. 房间内的宝箱，有些有锁紧扣，可用刀猛刺十余次便能打开。另有一选关法，为：当标题画面出现PUSHRONUT-TON时，按B、A、A、B、A、B、B、A钮，然后以顺时针

方向按方向钮。

《大爆笑》无限续关法

该节目以日本卡通人物加藤和志村为主角，可自选一人代表自己来进行游戏。游戏中共有六关，可以无限续关，方法是：标题画面出现时，即按A、B及开始钮；也可以选关，方法是：当第一关去到第四小半，即第三小关升上去背景是夜晚时，跳到接近第一棵树前，有一块灰色横放的大石头，用脚踢石头的左边，当自己跃下去时，就可升上选关层，可自选二、三、四关。

《快打旋风》无敌攻关法

战斗时只要连按开关钮，不管你的境况如何，敌人都无法攻击你。但是如此只能自卫，却无法胜敌，所以必须同时连按A和B钮，这样就能用脚将敌人踢倒获胜。

《快打旋风》输入密码的秘技

该节目属打斗类型。如何寻找其中的超级秘技？首先，你要战败诸多对手，名列前十名，才有资格寻找超级秘技。当

你打到了前十名时，回到两虎对视的高分登录画面，你可输入 LK、AS、HU、SD 四种密码中的任其一种，这四种密码具备四种不同的功能。输入的方法是：当选择输入其中一种密码在标题画面时，在控制器上按住操纵钮左方，A 和 B 钮，然后再按选择钮。

例如输入 LK 后，在标题画面出现时，按住操纵钮左方，A 和 B 钮，再按选择钮，便具备了很容易使用波动拳，升龙拳和旋风腿迎战敌人的功能。

输入 AS 后，在标题画面时，按住操纵钮左方，A 和 B 钮，再按选择钮，便出现过关的画面，画面上共列出十关，供你选择。

输入 HU 后，在标题画面时，按住操纵钮左方，A 和 B 钮，再按选择钮，便可在原有的 3 台基础上增加 4 台，共有 7 台使其具有 7 次生命。

输入 SD 后，在标题画面时，按住操纵钮左方，A 和 B 钮，再按选择钮，LK、AS、HU 所具有的功能便全部有了。

《快打旋风》主人公的三大绝技

在这个游戏中，主人公必须与日本、美国、中国、英国、泰国这五个国家的各两名武术高手，逐一决斗，胜负与否，关键在于主人公能否灵活而熟练地使用三大绝技，这三大绝技就是波动拳、开龙拳和龙拳旋风腿。现分别介绍如下：

一、波动拳

波动拳，是主人公靠运用浑厚气功，发出波动光球，从而无须直接接触对手身体，而能使对手受到伤害。

使用波动拳的方法是：依序按方向钮下方、右下方 45°，在按最后的右下方 45°的同时，按 A 钮。

二、开龙拳

开龙拳可冲天而起，是厂力最强大的绝技。

使用开龙拳的方法是：依序按方向钮的下方，右方，右下方 45°，在按最后的右下方 45°的同时，按 A 钮。

三、龙卷旋风腿

龙卷旋风腿可使主人公连续回旋踢腿。

使用龙卷旋风腿的方法是：依序按方向钮的下方、左下方 45°，左方，再按 B 钮。

《PC 龙魂》攻敌与选关妙法

一、罗普洛德的致命弱点

在《PC 龙魂》第三关，罗普洛德会在丛林中出现，这是一个很难对付的敌人，不管怎样向他攻击，他都会死而再生。但是，有一种秘技可让他彻底灭亡：罗普洛德的致命弱点是

在这一怪物的根部，以猛烈的火焰或火球去焚烧他，便可让他无法复活。

二、接关方法

在标题画面出现时，先按住B钮再按A钮，然后按开始钮后，主角在中途死亡后就可以接关。

《超级玛莉》快跑技巧

按下方向钮右方或左方，同时按下B钮，可以获得往前或往后的快跑功能。若不能掌握此技巧，本节目是无法打通关的。因为：

1. 没有快跑，常常不能在规定的时间内攻下关。

2. 没有快跑，在若干关末尾处的高台上下跳就欠乏前冲的惯性，拿不到旗杆顶处的敌旗，无法获得5000分奖励。

3. 没有快跑，道路中间出现的宽距离断裂处就无法跳越，就会坠落深渊，一命乌呼。

《超级玛莉》加命方法

本节目中每次你有3条命的次数。但凭这3条命你是攻不下8大关32个小关的。因此从开始起就要注意集累生命数，加命的方法不外两种：

1. 吃金币和撞问号，每得 100 个即增加一条生命(IUP)。

2. 每小关内暗藏着一个彩色蘑菇，都是不易发现的。而且除了第 8 大关第 2 小关之外，其余各小关撞出一次后不再复有。彩色蘑菇妆徊出后都会往前移动，前方若有断裂处就会坠落，要及时且小心才能稳稳接住。

人间兵器（三 K 党）

一、故事梗概

当今世界，动荡不安，恐怖活动在世界各地均有发生。联合国反恐怖中心获悉最新绝密情报，在南美洲大陆有七个国家的三 K 党势力非常强大，他们极力推崇希特勒的纳粹主义，在世界各地制造暴力和恐怖活动，联合国派驻在七国的情报机构也都被三 K 党党徒破坏瓦解，情报人员全部被秘密关押。情况万分危急，急需援救。为此，人称反恐布专家的高级特工卡尔上校，受到反恐怖中心负责人索亚德将军的紧急召见，令其迅速前往营救并捣毁三 K 党的巢穴。游戏开始，卡尔乘飞机前往南美洲。

二、游戏方法

此卡供单人游戏。并分简单、普通、复杂三种难度。可在主题画面时按选择按钮进行选择，A 键为跳跃，B 键为射

击。游戏共分为八局，每局又分为两个阶段场景。游戏开始时，只有三次游戏机会，积分至两万、五万时可分别增加一次游戏机会。一次游戏机会有二次生命（与敌相撞失去一命，而遭枪击则重新开始）。游戏者可使用两种武器，手枪和机枪，但弹药数量有限，因此游戏时不要轻易浪费弹药。每局游戏中画面上有暗门出现，门内有的关押着被俘人员，有的藏有弹药，以及为卡尔提供手榴弹的内线特工人员。手榴弹是每局用来炸开局尾保全的，因此必须取得方能过关，进门方法为，按十字按键上。若想隐藏在内，按十字按键上不动即可。游戏结束后，选择 CONTINUE 可继续接关游戏，但只有三次机会。若选择 END，游戏则从第一局重新开始。游戏每局必须在有效时间 200 内完成，如果超时，则丧失一次游戏机会。

三、基本打法介绍

第一局：山禁带（P 国）

这局由于地形较复杂，要注意跃高时按键的使用方法。上跃时同时按 A 键和十字按键上即可，但不能同时开枪。这里的敌人有三种，着灰衣者可一枪击毙，着兰衣者需两枪方能消灭，着粉衣者持枪，但一枪也可击毙。来到瀑布前不要再向前进，按 A 键跳跃向上至最高处，可进入第二阶段。过河时，需提防突然从水中跃出的水鬼，亦要注意岩洞中隐藏的敌人，并找到内线特工取得手榴弹。至局尾时，着黄衣的敌军带有枪支，两枪方能将其击毙。

第二局：货场内（N 国）

在跳到集装箱上时，要防备货箱后突然射击的敌枪手，应

争取在他们未开枪之前将其击毙，即可进入第二阶段，此时应来到最高处，在某一门内藏有加时器，取得可将游戏时间增加至240，但一定要注意敌军抛下的铁蒺藜。局尾将有一批狡猾的敌军藏在货箱后袭击卡尔，把握时机将他们消灭，即可过关。

第三局：林内古堡（D国）

躲在掩体后的敌军不时施放冷枪，必须在其站起开枪的刹那间将其消灭，进入古堡内部，身穿绿色军装的敌军会从空中不断落下，应待其刚落下即消灭之。城墙下的弹簧可有效利用，再取得藏在某门内的加血器。城墙缺口处敌军抽出的炸弹非常突然，应及时射避。进入第二阶段后，林中隐藏的三K党敢死队会疯狂的向卡尔进攻，需用机枪连续射击方可消灭。最后，消灭敢死队和他们指挥的猛禽（最难对付），即可过关。

第四关：古城（M国）

本局需注意隐藏在石碑后的敌军，不要浪费弹药射击应避其前进。进入城内通道后，要防备石碑，要防备石碑突然喷火。有的石碑还会活动，不可被其撞上。进入第二阶段后，隐藏在窗内的敌军非常不易对付，必须掌握好时机和距离，跳起开枪方能消灭。通过城外的废墟时，千万不可恋战，可开枪急速前进，就可取得胜利。

第五关：监狱（N国）

此局难度较大，躲过看守监狱的敌军，进入监狱内部，必须越过狱中的暗河。然后，在化装成囚犯的敌军未发现卡尔之前，尽快前进，进入下一阶段，空中会有化学毒液不断落

下（沾上即死）。必须仔细观察其下落规律，乘其间隙时快速通过。再躲过毒气筒，消灭一批敌军阻击手后，找到手榴弹，即可过关。

第六关：电梯间内（C国）

上电梯的方法很简单，进入后按十字按键上即可，下来时按十字键下。本局的难点是通过电网，必须掌握规律，把握时机方能通过。进入迷宫，需准确判断，找到手榴弹和加血器，躲过冷枪手的射击，即可过关。

第七关：工厂（R国）

本局的关键是掌握走传送带的方法，传送带之间的毒刺是致命的，千万不要碰上。消灭掩体后的敌军，即可进入下一阶段。此处需躲避不停运动的压力机前进，再通过几组传送带，避过空中落下的角钢，将守卫着出口的敌军狙击手击毙（非常不易对付），即可过关。

第八关：三K党总部（X国）

进入此局，必须先将弹药准备充足。消灭穿黑衣的敌军后，前面窗户内还隐藏着三个敌狙击手，必须想法将第二个狙击手先击毙，这是通过此处的关键。进入敌总部后，柯的女神像头部均安装定时炸弹，需大胆谨慎，把握时机，再向前敌军突然从各处出现。进入大门的刹那间，凶猛的老鹰会从天而降扑向卡尔，将其消灭，进入门内即会见到三K党的总首领博卡萨（原纳粹分子），不要认为此时战斗就要结束了。你会发现他是所有敌人中最凶狠的一个，必须竭尽全力将其消灭方能取得最后的胜利。

此卡形象逼真，情节复杂，对游戏手法要求较高，适合

于大龄儿童和青年电子游戏爱好者。

玛莉三代（采蘑菇三代）

此卡是任天堂公司最出色的游戏节目，其内容之丰富，趣味性之强，令人惊叹不已。据《海外星云》报道，本卡带系列即“超级马里奥兄弟”，仅在美国就销售了3900万盘之多，游戏中的主人公意大利水管匠马里奥兄弟，差不多已取代了儿童们心目中的宠物米老鼠和唐老鸭，成为儿童们迷恋的偶象。

故事梗概

故事说的是在很久以前，魔王迪卡期对意大利最美丽的公主卡玛早已垂涎已久。在一个风雨交加的夜晚，迪卡斯潜入王宫掠走了美丽的公主，将其囚禁在其巢穴基降山的恶魔洞内。国王闻讯后，立即召来了以大智大勇闻名于世的马里奥兄弟。请他们出面，发挥其胆识，智慧及超人的武艺，前往营救卡玛公主。但若想营救公主，必须经过长途的跋涉，途中需经过由魔王卡斯手下厉鬼七兄弟所盘据的七个国家，将其消灭，方能获得打开七国大门的钥匙并取得公主留下的信件（七国的国王将指点成鬼七兄弟的藏身之处），最终到达恶魔洞，救出卡玛公主。就这样，马里奥兄弟身负国王的重托，踏上了充满危机和凶险的救美之路。途中取得宝物可使马里奥兄弟增长生命力和攻击力，方能战胜诸魔，救出公主。

宝物及其功能一览表

（1）红色蘑菇：使马里奥兄弟身体长大。

（2）树叶：化身为松鼠，尾巴有攻击力（击敌、击砖）；并可短距离飞行，方法见后文。

（3）定主花：化身为金人，可口吐弹丸伤敌。

（4）星星：一时无敌。

（5）绿色有奖蘑菇：可增加一次游戏机会。

（6）青蛙：化身为青蛙，在水中可灵活自如（用十字按键控制）。

（7）飞熊化身为飞熊可短距离飞行：亦可化身为持戟者，暂时无敌（按十字按键下及B键）。

（8）执斧者：最具功力（抛斧），可击杀一切敌人。

（9）斧头：可将版面上阻路石山击碎。

（10）音符：可使版面上驼背怪物和花夹暂时停止运动。

（11）隐形面具：可在版面上隐身过一局（第八版坦克阵及船阵除外）。

（12）飞翅（带P字母标志）：化身为飞天松鼠，可飞天过一局。

（13）佩笛：可选关（方法见秘诀篇）。

宝物分布及取法、用法

（一）1～7版面内，均有蘑菇宝屋，与其重合，按A键即可进入。选定宝箱后，按B键可开箱取宝。可取宝物计有：（1）、（2）、（3）、（6）、（7）、（8）、（9）。

（二）1～7版面内，均有驼背怪物出现，将其消灭，即可取得以下宝物：(4)、(9)、(10)、(11)、(12)。

（三）1～6版面，每通过一版亦奖励一宝，分别为(10)、(11)、(12)。

（四）在1～7版面上，每版均有活动赌博器出现（带有N字标志的扑克牌）。与其生命，按A键即可翻牌赌宝。方法为，按B键翻牌，用十字按选牌，如连翻两张牌一样，即可取得。每次只有两次机会，可取宝物计有：(1)、(3)、(4、)、宝箱（加一次游戏机会）、钱币。

（五）在第七版面中，有两局为花夹。如能通过，可得宝物(1)和(12)。

（六）第八版面有三只魔爪出现。如能通过可得宝物(2)。

（七）在每版面各局中，跳起顶砖亦可获得宝物，计有(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(7)，取得可立即使用。

（八）如果游戏顺利，版面上还会有宝船出现，与之生命按A键即可进入，可获得大量钱币及宝物(1)。

取得的宝物可每7个一组收藏，最多可储存28个（多余者新的换去最后一个）。使用时，按B键（在各版面上）则宝物出现在画面上，用十字按键上下选组，铵十字按键左右选宝物，选定后按B即可。

增加游戏机会法

游戏开始时，只有五次游戏机会，游戏中每吃到100个钱币可增加一次游戏机会。吃到绿色有奖蘑菇亦增加一次

(各局都可找到)。还有几种增加游戏机会的方法，介绍如下：

(一)每局局尾均有一个图形不停变换的方框出现(地下城除外)，方框内的图形为星星、蘑菇、宝花。必须顶中方能过局，顶中的衅形将三个一组保留在画面上。如连续得三个蘑菇可增加二次游戏机会，三个宝花增加三资，三个星星增加五次。注意：每局局尾时，可按住单雪B键做加速跑，然后跳起顶，即可获得星星。

(二)1～7版面内，还有固定赌博器出现(黑桃扑克牌)，与其生命按A键即可进入。画面上将有蘑菇，宝花、星星各分为三段出现，不断的做横向移动，用A、B键可使画面分上、中、下三部分分别停止固定。如固定后的画面为星星，则增加五次游戏机会，宝花三次，蘑菇二次。

(三)在第七版面的第一座地下城，进入画面后，站在画面内砖墙右数第四列砖下，跳起将砖墙顶碎，会出现标有P字母的半圆，吃掉后画面内所有的砖块都变为钱币，每吃到100个增加一次游戏机会，在此局限制的200秒时间内，可增加十几次 游戏机会。只要不打通地下城，这个方法可反复使用。

手柄操作及版面介绍

此卡可供一人或二人游戏，主题画面时，可用选择键选定。二人游戏时，需一方打过一局或损一命后，第二人方能游戏。I号手柄游戏者所过之局画面标志为M，Ⅱ号为L。若Ⅱ号停留在I号打过的标志上，按A键后，则二人共同进行水管一代游戏。然后按双方歼敌数量多少决定继续游戏者。若

其中一痊没有游戏机会时，画面上会出现 CONTINUE 和 END 两种字母供选择，选 CDNTINUE 则从本局继续游戏，选 EDN 两种字母供选择，选 CDNTINUE 则从本局继续游戏，选 END 则回到第一局开始游戏。十字键可控制行动方向，A 键为跳跃，进局，在水中按 A 键可泅水，在化身飞天松鼠时可飞行。B 键为选择、使用武器。

游戏共计八个版面，各具特色，难度亦逐步提高。

第一版面（陆地王国）

共计六局，地下城与王宫各一座，固定赌博器和驼背怪物各一，蘑菇宝屋两个。第三局和第四局可绕过不打，将地下城打通后可直接进入第五局游戏。

第二版面（沙漠王国）

共计五局，地下城与王宫各一座，固定赌博器和驼背怪物各两处，蘑菇宝屋两个，金字塔和流沙地各一处。第四局或第五局可绕过不打,地下城打通后可直接进入第三局游戏。

第三版面（水中王国）

共计九局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物两处，固定赌博器和蘑菇宝屋各有五处。第四或第五局可绕过不打,第一座地下城打通后可直接进入第四局或第五局游戏。

第四版面（巨人国）

共计六局，地下城两座，王宫一座，驼背怪物三处，固定赌博器两处，蘑菇宝屋四个。第五局或第六局可绕过不打。第一座地下城打通后可直接进入通天塔游戏。

第六版面（冰雪王国）

共计 10 局，地下城三座，王宫一座，固定赌博器三处，

驼背怪物及蘑菇宝屋各两处。第二局或第三局可绕过不打，打通第一座地下城后可直接进入第四局，但必须用斧头将管道旁的石山击碎方可。第五局或第六局可绕过不打，如用斧头击碎阻路石山第七局亦可绕过不打。打通第二座地下城，可直接进入第八局游戏。第九局或第十局亦可绕过不打。

第七版面（水管王国）

共计九局，地下城两座，王宫一座，固定赌博器和蘑菇宝屋各三处，花夹两处。第五局可绕过不打，第一座地下城打通后，可直接进入第六局游戏。第七局或第八局可绕过一局不打，第二座地下城打通后，可直接进入第九局游戏。

第八版面（地下王国）

共计二局，地下城一座（迷宫），坦克战阵和超级坦克战阵各一处，船阵和飞船阵各一处，魔鬼之爪三处，最后将进入恶魔洞与魔王迪卡斯进行最后的决斗。

攻关秘技

第一版面

第一局：绿色乌龟，踩一下可令其停止运动：按 B 键（单发）可将其举起，回键即可将其抛出伤敌，但有时间限制，过时就会复活。化身为松鼠时，按 B 键（单发）做加速跑，听到特定音乐后按 A 键可作短距离飞行，在空中取得有奖蘑菇和大量钱币。

地下城：白色乌龟踩一下可令其暂时死亡，一会即复活，用子弹打和尾巴扫均无效。间歇活动钉板雪寻其缝隙下藏身，待其掐起时再前进。见红色暗门与其重合按十字键上即可进

入局头小屋，局头怪物需连踩三次方能消灭，中间不能停顿，否则怪物会展翅飞起，其余地下城亦同。

第五局：空中移动木块、需观察其运动规律，把握起跳时机即可。

第二版面

第一局：弹簧砖会突然飞起伤人，可在其飞起时跳起将其踩碎。

地下城：遇闸刀怪物群，可按B键（单发）做加速跑，即可快速滑行通过。当玛莉不停运动时空中白色球状怪物不会移动，一旦停止，它就会飞下袭击玛莉。

第三局：水管出口隐藏在砖墙下，将绿色乌龟踩两下后，即可击碎砖墙找到出口。

流沙地：白色浮起物针将玛莉托在空中阻止其前进，对付方法——待其接近时，突然向前急跳即可。太阳不断的追逐玛莉，待其落下接近时，突然改变运动方向，即可躲过。

金字塔：找到塔上黄色小门，按十字按键上可进入，顶第一个标有？砖块可吃到红蘑菇或树叶（小人为蘑菇，大人为树叶）。此局必须化身为松鼠，方能用尾巴击碎阻路砖墙过关。宝物可反复取得。即取宝后，走出金字塔外，重新进入宝物还会出现。

快速吃蘑菇（或星星）法：如顶砖块左边，蘑菇会从右边落下：如顶砖块右边，蘑菇则从左边落下，可在其刚出现时，马上转身跳起，即可吃到。

第三版面

第二局：水中不停跃出的飞鱼极难对付，可化身为金人，

不停的吐弹即可过局。

第一座地下城：进入第六个门，可找到局头小屋。

第四局：过河法：游到岸边向上跳，即可将隐蔽的砖块顶出，即可上岸。

第六局：半圆环状物只能暂时落脚，一会就会落下，因此需不停的跳起它才不会落下。按B键（单发）可举起浅蓝色砖块抛出伤敌或击砖。

第八局：变化为金人较易过局，否则必须找到藤枝爬上以躲避水中大嘴怪物的攻击。踩绿色乌龟击碎砖块会有藤枝长出。

第四版面

第三局：拦路的巨型驼背怪物不停地抛出巨斧，其落地后，玛莉根本无法前进。变化为金人或取得星星即可将其消灭。

第一座地下城：找到并列的五个管道，可以进入中间的一个管道走捷径找到局头小屋。蜡烛上掉下的小火人，只要玛莉不停的原地左右运动，它们 就不动，一旦玛莉停止，它们就会攻击玛莉。

第二座地下城：走至通道尽头处，向回数第六列砖墙隐有暗门。按十字按键上即可进入，可走捷径至局头小屋，并可取得三个有奖蘑菇。

第五版面

第二局：从管道落下后，一直向右落，踩到空中砖块上，跳跃而上再向上进入管道，可走捷径过局，并可取得三个有奖蘑菇。

第三局：套在绿色靴子里的黄色小怪物：在砖块，顶其中一个将有天梯出现，钻入靴子可踩死本局各类敌人。

通天塔：至最上面右首，有四个并列“?”砖块，顶其中一个将有天梯出现，爬上后向上入管道，即可进入下半部版面。

第五局：进入第二个管道，可走捷径过局。

第九局：飞行在空中并吐出火球的黑色链虫（吐四个火球后即闪光自爆），极难对付。把握时机跳起踩一下即可消灭，或变化为金人吐弹将其消灭。

局头：厉鬼每跳起落地时，即引起地震，使玛莉不能行动。因此必须不停的跳起，将其连踩三次即可消灭。

第六版面

第一局：到处是口吐毒丸的花夹，化身为金人可轻易通过。

第一座地下城：乘坐有轨小车通过火海和钉板后，站在小车最左侧，躲过第一个红色弹丸后，立即向右走即可落至安全处。

第六局：好容易游上岸，以为大功告成。但这里还有三只不停投抛黑色弹丸的绿色甲虫守卫，跳起踩下可将其消灭。

第五局：找不到出口，需化身为松鼠，然后做短距离飞行，向上方能找到出口。

第七局：如何利用半园环状砖块落脚是本局的关键，必须不停的蹦跃，并在其落下的瞬间掌握好起跳的时机，方能过关。第三座地下城：此局关卡重重，步步艰险。可化身为执斧者，不停的抛出斧头，可消灭一切敌人，最具神效。关

头小屋隐藏在大殿最上方，乘活动平台向上时，玛莉必须不停的转身，方能躲过空中白色球状怪物的进攻。

局头：白色螺母落脚时不人转动，兰色螺母落脚时会转动将玛莉掉下，需不停的跳跃方可。

第七版面

第二局：必须将标有J标志的弹力砖块全部顶出，在其上走过方能过局。尽头处最短的管道为出口处。

第三局：必须不停的取得星星方能顺利过局。方法为：取得第一颗星星后，马上按B键（单雪）做加速跑取得第二颗星星，按此方法取得五颗星星即可。

第四局：化身为青蛙最佳。否则需熟练掌握使用A键（单发）泅水的方法。

第一个花夹：掌握花夹间歇时间后，作等距离跳跃即可，出口为尽头处最短管道。

第一座地下城，走法同前文增加游戏机会法之三，画面内砖块全部变为钱币后，左侧有红色小门出现，进入后可化身为飞熊，然后在大殿内做短距离飞行，向上可找到进入局头小屋的管道。

第六局：掌握空中运载小车的使用方法是过局的关键。有一标志的小车只能按箭头方向运行。带灯状标志的小车可调整运动方向，方法是站在小车上，跳一次可变动一次运动方向，按需要变动即可。

第七局：方法同第三局。

第八局：化身为执斧者最具神效。

第二座地下城：化身为执斧者最佳，否则必须准确的使

用跳跃手法方可。站在管道口的边缘处，可避过闸刀怪物的攻击。

第二个花夹：使用星星可轻松过关。

管道进入法：版面上：按 A 键即可。各局中，按十字按键（有方向性）即可。

第八版面

坦克战阵和船阵：抛飞镖的敌人踩一下即可消灭，但不可恋战。在炮弹刚出膛时跳起可躲过。会行走的定时起爆炮弹不易对付，可在其闪光前跃过前进。

飞船阵：画面快速向右移动，但不要急于起跳，在敌军抛出飞镖后落下最佳。准确的掌握落脚点是过局的关键。

第一局：化身为飞天松鼠过局。

第二局：化身为飞天松鼠或金人。

地下城：这是一座地下迷宫，各种门均可进入。一直向前进，至尽头处返回，找到隐蔽的小门，乘传送带（蹲下）可进入局头小屋。也可使用隐形面具过关。

恶魔洞：按 B 键（单发）作加速跑，可避过石狮发射的激光束。然后跳跃前进，隐蔽的小车方会出现。跨跃火海时，在半圆状砖块上千万不可停留，最上方和最下方的通道可进入魔方迪卡斯盘据的大殿内。迪卡斯的化身为一龙首龟壳的怪物，它不断地吐出火球，并显示时跃入空中向玛莉踩下。此时，玛莉可站在画面中间的红色砖地上，跳越避过火球后，在其跃至上方即将踩下的瞬间避开（把握时机是关键）；如此三次，怪物就会将砖地踩碎落入深渊。此时囚室的大门开了，进入即可救出卡玛公主。

《超级玛莉》跳关秘诀

此节目有 8 大关，每大关有 4 小关，共有 32 个小关，要一关关闯到底实非易事，但十分费时。本节目不可自由选关，但在第 1 大关第 2 小关和第 4 大关第 2 小关暗藏着捷径入口，找到后可跳关。即从第 1 大关第 2 小关省去后面两个小关和第 2、3 个大关，可直接进入第 4 大关。从第 4 大关第 2 小关的秘密入口处可跳过后面两个小关和第 5、6、7 三个大关，直接进入第 8 大关。

具体的位置和方法是：

1. 在第 1 大关第 2 小关末尾处，当你乘坐电梯时，要直接坐到最顶上，跳到上面天桥，越过钢管顶部，往前走可来到一个选关的地下室。里面三个钢管顶部标明 2、3、4 的字样，暗示你可以钻入下面管道，通往第 2、3、4 的大关。你跳到最里的 4 字钢管顶部，按方向钮下方，即进入了第 4 大关。

2. 在第 4 大关第 2 小关中部，一个小沟前方有一片空地。在此处跳起后可撞出几个台阶，沿阶而上，撞击头顶砖块，会长出一条通天蔓藤，按方向钮上方，你会沿藤而攀，直上天外。径直往前方走，爬上台阶，也会来到一处选关屋，同样有 3 个钢管，标有 6、7、8 的字样。钻进 8 号筒，孥是入第 8 大关。

这两个小关在开始前都有一小段“插曲”画面。玛莉自

城门走出，钻进前方钢管道。这一阶段他的动作不听你的指挥。这一小段“插曲”则暗示你本小关有跳关的捷径可寻。按照如上的方法介绍，你可以大大缩短路程，早日救出被囚禁的公主。

《超级玛莉第三代》妙法7种

一、透明玛莉

在W3—9中，钻过墙壁、朝水面走，这样就可以使玛莉变成透明。

但是，透明玛莉不可进入水管。

二、无敌玛莉

在W5—7中，从下面的路线钻过墙壁，再回到上面的路线，即可使玛莉变成无敌状态。

三、使大乌龟不再喷火

在W8中，利用会振动的翅膀去到大乌龟下面的房间时，这时的大乌龟会喷火，但是玛莉进入房间后，立刻向左上方飞，到达上面的房间，然后，立即又飞回大乌龟的房间。这时，大乌龟出现后，就不会再喷火了。

四、进入水管的方法

在W6—10中，冻结的黑色敌人的下方，有个水管，不处理掉冻结的黑色敌人，是无法进入水管的。

处理的方法就是使用火球将黑色敌人解冻然后随着长春藤往上爬，至最顶端有个P开关，踏P开关，大岩石即会变成金币，原来的金币也会变成大岩石，连黑色敌人都变成金币，这样就可以进入水管了。

进入水管后，可以获得所向无敌的铁锤组合。

五、看准黑暗画面

在W8中，地下室的二楼是个伸手不见五指的黑暗世界，如果看准周围世界，可以走到画面右边的水管处，静静等待。

这样就可以来光明，看准黑暗画面。

六、通过门的捷径

在W8的城堡，玛莉踩一下P开关，一扇隐藏之门便会打开，将玛莉的身体慢慢移到门口，然后进入，就可以来到城堡中首领所在的地方。

七、如何发现第三支笛子？

跳关必须持有宝物——笛子。获得第三支笛子的方法是：当玛莉在W1—3目标物前面的白色板子上，按十字钮下，让玛莉赶快进入背景后面，再快步走到目标——黑幕之后，然后往后，进入“白蘑菇”家中，在一只宝物箱里可以找到笛

子。找到第三支笛子，就可以从第三关直接跳到第八关。

《超级玛莉第三代》无限生命创造法

地点在 W3－4，从上方的水管出来的地方。

1. 首先不要打倒从右边前方出场的乌龟，直接走到水管，把水管周围的敌人解决掉。

2. 接下来稍往前走一点，一等到天上的魔云出现就回到原地。

3. 回到水管处捧起乌龟，爬上水管下方的 2 个砖块上方之后把乌龟往下丢。

4. 于是，在两个木纹砖块之间来来回回的乌龟，就可以把从魔云上投掷下来的刺鱼蛋打掉了。

5. 玛莉只需一直停留在砖块上方，就可以获得游戏机会的无限增加了。

《魔界八大传》冲撞技巧

节目的内容属探索打斗型。攻击敌人时，不像一般的游戏中主人公总有武器可使，或是身手不凡，会武功拳术，这个节目的主人公如同莽汉，遇敌是用身体去冲撞。但注意冲撞也有技巧，用半边身子去撞，即能胜敌又可免除自己受伤，若用整个身子去撞，敌人虽被消灭，自己的生命值就会损失

较多。此外，主人公在过桥时，会有不少敌兵突击，切记小心。

《魔幻仙境第三代》4 种诀窍

一、免费油

在“哈贝尔之塔”的第一个画面调查时，可免费得到油。

二、宝物 VIP 长

首先取得总换机，然后将总换机拿到森林的街上，卖给任何一家店铺。

这样，便可得到宝物 VIP 长，使用这种宝物时，一枚 10 美元的金币会变成 255 枚，真是志在必得的宝物！

三、永不消失的露营道具宝物

露营道具宝物，通常使用一次后就会消失，按下面的方法，就可以任意使用而永不消失。

方法很简单，将露营道具随时随地使用，使自己体力和威力得到恢复，尽快结束游戏。然后按复来键，再度开始游戏，露营道具仍然在，而且可以任意使用而永不消失。

四、寻找光剑

“光剑”是传说中最利害的宝物

前往大湖湖畔下方调查时，可以发现“银剑”。取得“银剑”后，只要前往哈贝鲁塔的3楼，仔细寻找，便可以找到“光剑”。

但是,假如事先没有取得银剑,是无法在哈贝鲁塔的3楼找到光剑的。

《魔鬼战记》连射秘技

这是个射速游戏，用一般游戏机玩，对于许多游戏来说，已经很不过瘾了。所以，玩射击游戏时，最好配上一个具有连射功能的摇杆器—但现在，国内摇杆器还不多，只能使用游戏机，有没有办法可以同样玩得很过瘾呢？有的，下面就向你介绍一种秘技，使你可以做到自动连射，所向无敌。

1. 打开电源后，就按住B钮不放手。
2. 按开始钮后，仍然按住B钮不放。
3. 游戏开始后，你将发现你已经自动变成速射。

《魔境传说》增加续关次数法

该游戏原来只有三次固定的接关。但有一点秘技可以增加多次接关，即：当游戏结束的画面出现时，按A钮和选择钮，再连按方向钮左，若手指动作敏捷快速，接关的次数就会增多，接关次数可在画面上显示。

《魔境传说》攻关要点

该节目内容为：古代一邪教教主横行霸道，利用魔法将人变成怪物，有一青年高韩不畏强暴，去刺杀邪教教主并解救出女朋友蕾雅。整个游戏共分六关，攻关要点为：

1. 尽量取地上宝物，可即时增加能量，提高挥动战斧的威力及速度。

2. 第一关的两头棕熊，先全力以赴打击左边的一头；第二关要利用绳索躲避流石；第三关尽量多取宝物，对付飞眼球怪才有效，第五层进入迷宫，依此次序，A、B、C、D、E、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S可走进最后一关；最后的大头目，走进他身体下，猛攻其脚部，便可杀死。

《魔界村》续关与选关法

一、接关

标题画面出现时，同时按住操纵器的方向钮右方，按A钮或B钮三次，按开始钮。

二、选关

标题画面出现时，同时按住操纵器的方向钮右方，按A

钮或 B 钮 3 次，然后依序按方向钮上方 1 次，B 钮 3 次，左方 1 次，B 钮 3 次，下方 1 次，B 钮 3 次，按开始钮，然后用 A 钮、B 钮选关。

魔界村（CHOST’GOBBLINS）

这是个单人玩的传说冒险游戏。

故事是说，一位小勇士（游戏者）和一位小公主，是一对好朋友，一天，他俩正在一起玩耍时，突然，从天上飞来一个大魔怪将小公主抢走，小公主被大魔怪抢到魔山顶上囚禁起来。

怒火万丈的小勇士誓言要击败大魔怪，救回小公主。他穿上护身甲，手执长剑，毅然踏上了冒险征途。

游戏的方法是，游戏者一路上将与陆续出现 的各种大小魔怪搏斗，只有在规定的时间内将它们击败，才能继续前进，最后到达魔山顶上大魔怪的老巢，然后与大魔怪决一死战。将大魔怪打败，即可救出小公主，结束冒险游戏。

游戏者的武器，有短刀、长剑和火球三种。

短刀，发射速度快，在敌人大量出现时，最有功效；

长剑，攻击力较强，但发射速度稍慢些；

火球，可在一定距离内抛出烧死敌人，但不能攻击远距离的敌人。

上述三种武器，游戏者打败某些敌方目标后就会出现，上前碰触就可以拥有，数量无限，可任意使用，但只能拥有一

种，新获得一种武器时，原有的武器就会丧失。

游戏者身穿护身甲时，游戏机会只有 2 次，失去护身甲后，就只剩一次游戏机会。但在游戏中路上会出现钱袋，打败某些敌方目标后，也会出现一个白色坐像，获得钱袋和白色坐像，均可增加分数。分数累积到一定数量时，可获增加游戏机会。

该游戏共分七关，一关有 ABC 三个阶段，二关有 ABCD 四个阶段，三关有 AB 二个阶段，四关有 AB 二个阶段，五关、六关、七关各一个阶段，游戏场景十分丰富，有坟场、森林、地下火焰道、地下通道宫殿等等；敌方角色种类繁多，有僵尸、青蛇、云怪、狼犬、巨人等等，是一个独具特色的冒险游戏，但难度偏高。

霹雳神兵

公元二十一世纪，南美某国。第二次世界大战中逃亡在此处的德国纳碎分子后代，他们在该国势力日益扩大，并已掌握国家权力。他们组织了一个神秘的新纳碎主义集团，其成员已渗入了世界各国的权力机构。他们罗致了各国科学家，许以重金并提供超一流的物质享受，为集团研制了多种威力强大，但尚不为世人所知的秘密武器，妄图称霸世界，但这个巨大的阴谋被某国情报机构及时察觉，他们从特种部队中挑选出两位勇士，派他们前往恶势力组织秘密建立于某孤岛上的基地，执行攻打敌方基地，摧毁超级武器的重大任务。

两位勇士（游戏者）乘飞机到达孤岛上空，跳伞降落在孤岛上，发动了一场惊天动地的大战……

《霹雳神兵》武器装备介绍

《霹雳神兵》属战争游戏，掌握各种武器和装备的性能和使用方法，是顺利攻关的一个关键。

此游戏共有七关，可一人玩，也可二人玩，一人玩时，如按一下号操纵把的A，第二人即可加入游戏。二人玩时，如果一人牺牲，按A就可继续游戏，但总共只有三次机会。

此游戏的武器和装备如下：

机关枪——这是主人公的基本武器，子弹无限。

重型机关枪——可连射、射径远、威力大，子弹有限。

来复步枪——可同时向五个方向发射，最适合与群敌战斗，子弹有限。

火焰枪——可发射火焰消灭敌人，子弹有限。

以上武器由A钮操纵使用。如主人公被杀，武器则丧失，再开始时又变为机关枪。

手榴弹（蓝色）——对付装甲车很有效。

旋转铁球——可旋转飞出，杀死周围的敌人，对付敌人的包围很有效。

烟雾弹——爆炸后，可在爆炸处布满烟雾。

在游戏中，每获得一种新武器，原先使用的武器则丧失；每获得一种相同的武器，则可以增加子弹数量，障碍球——

浮游状物体，获得后出现在主人公周围，旋转着防御敌人的攻击。

密勃球——二人玩游戏时才出现，可用A钮的武器来援助二人的战斗。

重武器——由项目箱中的六种配件集合而成，威力十分强大，但有时间限制，需抓紧时间使用。

以上属装备项目，只有获得无需按钮即可使用。

还需要介绍的是如何获得“项目箱子”中的装备。

在游戏中，有一种敌兵具有特定“钥匙”，把他杀死就有一把钥匙出现在画面上，把钥匙拿过来就能打开一只项目箱子，每一个箱子都有一种特定武器装备，获得后便可产生各种威力抗敌。但主人公持有钥匙最多只能4枚，开启一只箱子则用掉一枚。不足4枚时，才可继续获得钥匙。

《紧急追捕令》游戏要点

这是1989年出版的跑车游戏，是从街头大型电子游戏机上移转过来。游戏方式是驾车追凶，追上贼车即撞其车尾。

游戏要点：

1. 接获报告，追赶贼车，只有60秒的时间给你，你必须在60秒之内见到贼车，否则，就会无功而退。途中与其它的车撞上，也会浪费你的时间。

2. 见到贼车后，你又可以获得75秒的时间。你必须在这个时间之内，追上贼车，并将其撞翻。但是，假如你与其

它的车相撞两次以上，你的时间就不够用了。

3. 车速的快慢，既受时间约束，又受燃料约束。要时时看着画面上方的燃料横格，来调整自己的车速。

时间已不多，燃料尚充足时，可开快车，以争取时间。

《打砖块》选关秘诀

本节目前15关可以任意选关和跳关。方法是在每一关画面开始后小球未射出前同时按住开始钮和A钮，此关即被跳过，进入下一个画面。即使小球只有一两次机会，用同样方法也可进入下一关。若连接采用此法，一直可以选到第16关，从第16关起后选关功能消失。当然，如果是两人交替玩时，选关功能仅限于操纵器（主机），操纵器（副机）不起作用。

《王中王》最后的秘密人像

在这个游戏中，最后打败金星，就结束了游戏。

如果你的游戏水平是第一流的，那么，打败金星后，会有女神出现，赐给你平安与荣耀。

最多也就到此为止了。但是，你如果略有耐心，你仍可以期待还会有点什么出现，是的，还有一个最后的秘密像。

当女神画像出现时，立即把手上的操作器放下，千万去触摸。然后，静静等待20分钟。

20分钟后，当画面突然出现“PRESENT FORYOU”的字母时，说明你的等待成功了，接着就会出现狄龙政宗的画像。

如此大约5分钟，再交换队员，再度去击倒敌人。这就可以很轻松地达到最高等级。

《洛克人第二代》必胜法2种

一、快速滑落下楼梯

这个游戏有多次下楼梯的画面，一踪一踪的下，令人不耐烦，这里介绍一个可使你快速滑落下楼梯的方法。

开始下楼梯时，按开始钮暂停，然后再按开始钮解除暂停。这样用不着按方向钮洛克人就会突然滑落，便捷而轻松。

但是，如果下方有敌人就要注意了。

二、刀枪不入

第4关敌方首脑是个利害的家伙，会高速发射粉红色子弹，一定要躲过这样子弹。

这里提供一个方法，可使你不必担心子弹的伤害。这个方法是，在对方发射子弹时，连续按开始钮，这样子弹通过后，你也毫无损伤。

这个方法反复操作，就可以顺利过关。其它敌人的子弹攻击，你也可以用这个方法试试看。

《洛克人第二代》武器使用表

在这个游戏中，正确使用武器十分重要。

正确的使用方法就是针对不同的敌人的不同弱点，使用不同的武器。

如果错误地使用武器，反而会增加敌人的体力，有害无益。

这里，提供一个武器使用调查结果表。表中数值大的武器，说明攻击力强，数值小的武器说明攻击力弱。有“×”号的武器，不可错用。

名称/武器	P	H	A	W	B	Q	F	M	C
HEATMAN	2	×	2	0	6	2	0	1	×
AIRMAN	2	2	0	8	0	2	0	0	0
WOODMAN	1	1	4	×	0	0	0	2	2
BUBBLEMAN	1	0	0	0	×	2	0	4	2
QVICKMAN	2	2	2	0	0	0	14	0	4
FLASHMAN	2	2	0	0	2	0	×	4	2
METALMAN	1	1	0	0	0	4	0	14	0
CLASHMAN	1	1	10	0	1	1	0	0	0

《诺克人二代》的“魔法”和增值

一、如何把星星变成鸟？

有一“魔法”可使星星变成鸟，即在选择1名头目时，按住A钮再按开始钮。那么，其后的画面中原应是闪烁的群星，现在却变成飞翔的小鸟。

二、如何利用时间，从而无限增值？

在有皮皮出现的画面，将叶子魔法弄出来后，诺克人不要动，皮皮便会一一出现用叶子魔法去攻击皮皮，而皮皮有时便变成JUP的宝物，所以一定要拿到，如此一直做下去，剩下的人数便可不断增加。

《洛克人二代》用不完的飞镖

在《洛克人二代》中，当你选用飞镖时，按正常方法当你使用38只飞镖之后，能源会减少一格。有一种方法，可以使你任意使用飞镖，而不会使能源减少。

当你使用37只飞镖时，按一次开始钮暂停，然而再继续使用7只飞镖，如此反复进行，你就可以任意使用大量飞镖，而不必担心能源会减少。

《功夫》中的 7 种功夫

《功夫》中的主人公要依次对付 5 个功夫高手，要一一战胜他们，主人公的功夫自需高人一筹不可。主人公在游戏中可施展 7 种功夫，这 7 种功夫施展得好不好，正是能否战胜 5 个功夫高手的关键所在。下面对这 7 种功夫作些介绍：

第 1 种功夫：弓步冲拳

按 A 钮，击中对手可得 100 分。

第 2 种功夫：踢脚

按 B 钮，踢中对手可得 200 分。

第 3 种功夫：踢起侧踢

按住方向钮上方，再按 B 钮，踢中对手可得 300 分。

第 4 种功夫：下蹲冲拳

按住方向钮下方，再按 A 钮，击中对手可得 100 分。

第 5 种功夫：扫堂腿

按住方向钮下方，再按 B 钮，扫中对手可得 300 分。

第 6 种功夫：高腿侧踢

按住方向钮左方（左移）或右方（右移），再按 B 钮，踢中对手可得 200 分。

第 7 种功夫：腾飞侧踢

按住方向钮左上方 45°（左向）或右上方 45°，再按 B 钮，踢中对手可得 300 分。

《功夫》中5个功夫高手的绝招

《功夫》中的主人公在擂台上必须依次对付5个功夫高手，这5个功夫高手都有自己的绝招。

木棍大汉绝招：棍打加踢腿

木棍大汉是主人公面对的第一个功夫高手，他手持一根木棍，舞得虎虎生风，不断攻击主人公的头部，腰部和腿部，他的绝招是棍打的同时，还会突然弹腿踢来，一个不小心，就会着了他的道儿。

对付木棍大汉，要快速冲上去，近身用弓步冲拳、高腿侧踢，连续攻击，尽量别让他脱身喘气，就可以战胜他。

胖大汉绝招：三路火弹

胖大汉赤手空拳出现，拳脚功夫不错，你如果一直跟他近身搏斗，他终会输给你一筹，被你打倒。但是，如果让他有机会脱离开你（事实上他一直在设法跟你保持一定距离），你就要小心了，因为他身藏暗器，一旦脱身就会掏出来使用。这是一种火弹，一出手就是三颗，沿上中下三路向你射来，令你很难躲过。

铁链大汉绝招：

铁链大汉是5个功夫高手中最利害的一个，他一身功夫，无论是铁链功夫还是拳脚功夫，都已练到炉火纯青的境界，他挥舞着一条长长铁链，收放自如，头上还拴着一只铁球，令你在远处也很难躲过；他拳打脚踢，拳拳见功，脚脚中的，令

你在近身也捞不到便宜。

对付铁链大汉，首先要尽量躲避他甩过来的铁链，要及时腾空跳起，或蹲下。然后，伺机用腾飞侧踢攻击。铁链和拳脚相比，铁链的威胁更大，所以，还是设法近身搏斗来战胜他。

红衣姑娘绝招：飞镖

红衣姑娘的身手似乎比前面几个大汉略逊一筹，终归是一女流之辈。但是，你千万别轻敌。红衣姑娘以一个女儿之身手敢于登上擂台向你挑战，自有其过人之处。你很快就会发现，她的身手更灵巧，脚也踢得更高，拳也捞得更低，动作连贯而迅猛，迫得你不得不从更大的范围加以防护。还不止于此，她还有利害的一手，就是从她手中频频飞出的飞镖，快而密，对你的威胁更大。（在游戏第九轮中，飞镖还会分上中下三路飞出。）

所以，对付红衣姑娘，首先是要打掉轻敌意识，然后打起十二分精神来应战。这样，你才有可能取胜。否则，你很可能就会败在红衣姑娘的手下。

胖和尚绝招：鱼跃扑一人

胖和尚身躯庞大，动作笨滞，拳脚功夫一般，又会使你产生轻敌思想。然而，道理相同，任何一个敢于攀登擂台的比武高手，没有一个是真正笨的，他们都有自己的看家本领。胖和尚的看家本领，就是鱼跃扑人。当他玩起自己这一绝招的时候，你再也看不到半点笨的影子，原来貌似很笨的胖和尚突然间变成十分轻灵便捷，速度惊人地向你飞来，令你一个措手不及就被撞伤。胖大与轻灵，笨与巧，竟是这样奇妙

地结合在一个人身上，这正是胖和尚的致胜绝招。

对付胖和尚的有效方法，一是重视，二是近身搏斗。

《功夫小子》续关妙法

节目分为四大层，每层有三小关。游戏内容为功夫小子与敌人打斗。该游戏攻略要点：一要善于利用跳起来踢腿进攻，及去获取增强能力的宝物；二要善于识别飞来的东西，因为有些可以用来增强体力的宝物就在其中；三要充分利用重拳及双风灌耳的拳击，可以致敌死命。

该节目有一点秘技可供续关：待标题画面出现后，按住方向钮，再按开始钮，便可选关；续关为，在每大层第一关若死掉后，待标题画面出现时按住A、B钮及方向钮上，再按开始钮，就可以从这层的第二关开始。

《B计划》击毁机器蜈蚣秘技

《B计划》游戏中，最难对付的就是第九关中敌方首脑：机器蜈蚣。它的行动速度非常快，同时不断射出一束束密集子弹，弹雨铺天盖地而来，使你躲不及躲，防不胜防，很难招架，更是不用说发动进攻了。

既要促全自己，又要击败敌人，这就要讲究技巧了。

要战胜机器蜈蚣，必须掌握如下技法：

1. 首先，你必须用最快的速度不停改变自己的位置，躲避机器蜈蚣射来的子弹。弹雨虽然密集，但都有一定间隔距离，这就是你的生存空间，虽然你只能利用一瞬间，但连续的一瞬间就可以为你赢得生存和进攻的机会。

2. 机器蜈蚣的要害处是它的头部，当它的头部一进入你的射击范围，就要立即冲上去，对准头部近距离发射，如果你机会抓得准，动作神速，位置正确，即可一举击毁机器蜈蚣，立即结束战斗。

3. 对付机器蜈蚣要采取速战速结战术，不可被它拖延时间，抓住机会就上，否则，时间越长越危险。

《B计划》的机翼武器与武器替换

《B计划》有大量武器，如何使用各种武器和战斗过程中如何替换武器，可以说是游戏成功的一个关键。

一、10种机翼武器

游戏的主人是一架宇宙战斗机，它由两部分组成：一部分是主机，配有小炮，是威力最小的一种武器；另一部分是可拆卸的机翼，机翼载有武器，具有强大攻击力。机翼共有10种，分别协有10种武器，这10种机翼武器是：

CANNON（加农炮）——火力最猛，射速最快。

WIDE（多向炮）——可向左右两侧和前方多向发射炮弹。

MULTI（排炮）——有 3 个炮管同时向前发射炮弹。

VAN（防卫炮）——可射击和防卫正前面 180°范围，射速很快，炮弹密集，但射程很短。

SIDE（三向炮）——可同时向正前方和左右两侧三个方向开炮。

ANTI（前后炮）——可同时向前后方发射炮弹。

HVMMER（铁球炮）——可向前方同时发射多个铁球炮，并有两只铁球炮围绕机身旋转，攻击左右两侧和后方的敌人，并保卫主机。

JUMP（穿甲弹）——炮弹发射后，可穿越障碍，在前方一定距离地方爆炸。

DYNA（攻击盾）——同时具备攻击敌人和保卫自己的作用。

FIRE（火焰炮）——可喷射火焰，射程虽不远，但火力猛烈。游戏开始后，出现机翼武器选择画面时，用方向钮的上方和下方来选择武器。选定后，按 A 钮，宇宙飞机即沿跑道向前滑行，在跑道尽头与选定的机翼合体，形成整机，飞向宇宙空间。

二、机翼武器的舍弃和替换

在游戏中，会从画面上方经常出现总部送来的新机翼。

在大多数情况下，总部送来的新机翼武器却适合随后发生的战斗的需要，所以，你要及时地舍弃原有武器，替换新的武器。

首先，要开炮打掉新机翼上的两只运输火箭，否则，它

会越飞越快，使你失去替换的机会。

当它的运输火箭被打掉后，新机翼就会停止在画面上，这时，你就要舍弃旧机翼，方法是按B钮，旧机翼就会自动向两边离掉落。然后，向新机翼飞去，接上即可。

舍弃和替换机翼武器的过程，敌人的攻击仍在继续，所以要十分小心。特别是当你旧机翼刚舍弃，新机翼未替换之际，最危险。此时，有一个方法可供你应付紧急情况，这就是如果遇到敌人的攻击，又无法躲避的时候，再按一下B钮，宇宙飞机会突然间缩小（实际上是下降），从敌人或子弹的下面钻过去，避开了攻击，但这个过程时间很短，宇宙飞机很快又会变回原大（实际上是上升），再按B钮，就又会重复这个过程。

三、可变机翼

在游戏过程中，还会遇到一种可变机翼如菱形状，中间有上述几种机翼武器其中一种的英文字母的第一个字母，开炮打它一下，它的字母就会变化一种。你可以根据战斗情况需要选择一种适用武器，替换方法同上。

此外，除了上述介绍的10种基本武器之外，在游戏过程中还会出现一些形状古怪、威力强大的武器。

《B计划》选关法

标题画面时，同时按操纵器方向钮上方、A钮，再同时

按方向钮右方、A 钮，再同时按方向钮下方、A 钮，再同时按方向钮左方、A 钮，再同时按方向钮左方、B 钮，然后用方向钮上下方选关。

《魁男塾》诀窍 2 种

一、恢复能量

在第 2 关，往右边一走，会遇到一棵大树，利用跳跃的方法，从最高的位置上去踢大树，你将意外地发现，有树叶一片一片飘落下来。

然而，更使你意外和惊喜的是，你原来已经很少的能量，现在又大大增加了。

二、快速达到最高级

游戏开始后，往右边去，打倒第一个敌人后，马上就再回到左边。

这样一来，敌人将一再从左边出现。你要守在左边的位置上，用拳击或踢脚将敌人打倒。

《龙魂》攻关秘技

节目内容为:太阳王国美丽的小公主被黑暗魔王掳去,国王集结部队，乘着飞龙前去拯救。整个游戏共有八关：如火山关、密林关、妖窟关、魔宫关等等。每关的敌人也很多，要小心提防。第二关的大头目，若单凭国王手中的利剑，则很难置他于死地，除非钻入火球内进行攻击；第二关时，要特别注意火山不时喷出的溶岸，一但粘上，立刻化为灰烬。再有，国王乘坐的飞龙十分勇猛，如果它口吐爆破弹打开了宝物囊，取得一件宝物就可以变成双头或三头飞龙，其战斗力也会大大提高。

《新西兰的故事》小公鸡跳高法

游戏的主角是一只小公鸡，他被人从动物园带走，也许是偷去贩卖，也许是弄去宰杀，反正下场不妙。他要逃走，同时又要营救女友，但逃跑路途如迷魂阵一般，而且一路上布满了尖刺，也会遇到瀑布等等障碍，小公鸡定要依照路标的箭头方向所走，跨越障碍时，按 AB 钮时间长，跳得就高，时间短则跳得低。他遇到敌人，开枪射倒后站在敌人身上，自己就可以上升到一些的层面，如打败了一群敌人，这些敌人就会变成宝物，宝物有三种武器，分别为激光枪、炸弹和弓

箭，此外还有三种用以增强自身体力，或加速及在宝中停留、或使敌人定身的东西。需注意的一点：鸡一落汤便很狼狈。所以，小公鸡在水中只可躲避，不可攻击。

《VS机车大赛》全速前进妙法

游戏中你必须在规定时间内到达位点。你当然想全速前进，但是这样一来高速使用过度时，会大量消耗燃料，反而会损失时间，欲速则不达。

介绍一种妙法，可帮助你解决这个难题：

1. 首先，设法通过预赛。

2. 正式比赛开始后，要击倒五部敌人的机车，此时你的机车会变成黑色，现可全速前进，又不会消耗燃料，损失时间。

3. 无论是击倒敌机车时，或是全速前进时，一定要控制好机车，不能翻车，一翻车，就又会变成普通车。

《西游记二代》孙悟空的战术

该节目与第一代《西游记》相比，趣味性更强，画面更美，色彩更丰富，画面行进不是从左到右而是上下多层。游戏的基本内容取之中国古典长篇小说《西游记》，描述孙悟空伏魔降妖，救出师父唐僧和师弟猪八戒、沙和尚。游戏共有

七关，每关都有魔头出现，孙悟空可用自己的法术翻一个筋斗到半空向下棒打魔头；有些魔头降伏较难，孙悟空在前要注意摘取生果，生果摘得多得分便高，就可以靠得分获取宝物，如闪电、防护罩等等，用之攻敌。

《西游记第二代》秘技 3 种

一、如何打倒第三关的首领？

方法是：在前往赤袍郎的房间之前，要先去购买风神的扇子，然后进入首领的房间内使用，一下就可将首领击例。

二、接关法：

标题画面出现时，按住方向钮下方再按开始钮，就可以从游戏结束前的那一关重新开始玩。

三、选关法：

在标题画面时，依顺序按控制器的方向钮上、下、上、下，A 钮，B 钮，再按开始钮。如此，孙悟空具有了最强的装备。达到这一条件后，当画面左上角出现 999 时，按住控制器的 A、B 钮及方向钮上，就可以进行选关。

《昆虫袭击地球》注意要点

一群来自外星的邪恶昆虫袭击地球，该节目的游戏目的是将它们一一击毙。射击时，要注意发现并获取宝物以便增强弹药的威力；此外，射击时，除了要打天上飞来飞去的怪虫外，还要随时留意地面上的一些障碍，如地雷等等，以免一不小心踩上去，出师未捷身先死。

《南极虎》攻关克难秘技

本节目在射击型游戏机中很有代表性。“南极虎”在画面上出现的是飞机，大概这样命名，表示战机的威猛如虎一般吧。游戏时要注意寻取宝物，并留意选择加添不同的弹药，弹药不同，火力也不尽相同；同时对于敌方扫射而来的子弹，不要上下移动过猛，沉着应战，看清子弹射来的方向，一侧身便可闪避而过；攻至最后一关——第五关，这是难度最大的一关，请牢记，先破坏敌方的炮台才可以安全地冲过去。该节目可增加接关数，方法是在标题画面出现时，按方向钮右方，同时连续按B钮，可增加接关九次，另有一点秘技：开始游戏后将战机移至画面左下方，飞入敌方阵地后，一番狂轰烂炸，便可使你这方突然增加三架飞机。

《兽王记》击败大头目战术

魔王抢走了宇宙巨神的女王，该节目的基本内容是英雄救美女。整个游戏共设五大关，沿途会频频出现野狼，骷髅怪等等敌人，对付野狼的办法是，主人公取力量丸三粒，变形为兽王令它们降服，变成后，最具威力的打法是连续冲击，但主人公在第一关时所遇到的大头目很难对付，要采取冲击打法，迫近后再绕到敌人左边一闪而过；在这之前，画面上要打得一个骷髅怪都不能剩下，否则大头目就不会变身，不变身就无法打败大头目。

《兽王记》选择方法3种和续关法

一、音乐选择

标题画面时，按A钮、C钮，方向钮上方，再按开始钮，即可出现音乐选择画面。

二、画面选择

标题画面时，按B钮，再按开始钮，即可出现选择的画面，选完后，用A钮开始。

三、兽人选择

标题画面时，按A钮，B钮，C钮和方向钮左下方45°，再按开始钮，即可。

四、接关法

在标题画面时，按A钮和开始钮即可接关。

《神魔英雄传》选关法

该节目由日本深受欢迎的卡通影片《神魔英雄传》改编而成，主要情节是手持快刀的小英雄驱魔降妖，从地上斗到天宫进行决战的故事。游戏共有七大关，每关又有两小关，关关设有无数妖魔，打败以后便可增加生命力，以及储蓄以后所需的金钱，比如在沿途的草棚茅屋里购买刀剑等等，但需小心，沿途并非平坦，处处丛生有毒的荆棘，撞上去即刻会死！不过可以不从头开始，有一方法能够选关或加生命值：先按住选择钮、开始钮、A钮和B钮后才开机，开机后出现开始的画面时，按方向钮的上方八次，便进入选关面。然而，用这种方法选关后，游戏主人公又能死一次，便要在这一关重新开始，开始后人物的生命值只有三次，原先的为八次。

《小黄蜂 88》获高分秘诀

小黄蜂游戏带是电视游戏节目中常见的一种，小黄蜂的形象也为人们所熟悉，它长着一对大眼睛，头顶两片如大树叶一般的触角，两手两脚，造型生动，十分可爱。该节目属射击型，靠赢取分数闯关，一般为每隔三层左右就有一关。在前进中，在随时留意子弹，由于不能上下移动，所以要坚持操纵钮扣时做左右方向的闪避。如有彩色胶囊出现，要注意收集，以便以后做跳关。再有，开机时，小黄蜂可以由单机变为双机进攻，如果一开始就选择双机应战的话，双机都可以变火力威猛的三炮机种。此节目有一秘技可供掌握；如果在取分关时完全不打，到最后会获秘密分数给你，最少有一万分，那么到最后一段便会有两万分以上。

《冒险世界》攻关法

该游戏的主角是一位手持利剑的小孩子，圆头大嘴，形象活泼。他可上下左右跳跃进攻杀死敌人后，便能收集到金币，用以在宝物库里购买宝物。宝物有多种，威力有强有弱如火球、地雷这类排在宝物之尾的武器则十分利害，施放宝物需按操纵钮右下方放出。要注意：

1. 到达第二关时，有个可以放出小怪物的大头目，攻打

他时要紧靠着墙，先不断地用剑刺杀放虫的小怪物，等到大头目飞近时，立即跳起来便可刺杀他。

2. 要留意沙漏所标志的时间，沙漏一旦减少，便会危及生命，所以一见途中的沙漏便要立即去取来。

《武田信云》大展武功方法

武田信云是日本历史上比较著名的人物，该节目以他为主角制作出难度颇高的动作游戏，游戏内容是武打，人物身着古装，武田信云使出风、林、火、山四种功夫与敌人决斗，这四种功夫一开始就可选用，用法是：当节目开始后，再按开始钮使之暂停，之后按三十二次选择钮，再按开始钮，萤幕上便出现“风林火山”四字。虽然这四种功夫十分厉害，但敌人的身手更不凡。注意，打倒敌人后就取他们的钱，对付大头目时，按开始钮暂停后，再接方向钮左下二十二次，再按开始钮，就可以获得所有的武器。

《忍》攻关要点和选关法

该节目的内容是隐者决斗，整台游戏有 4 个大关，每个大关有 3—4 道小关，最后的一大关会有大头目出现。攻略的要点：首先，隐者在前进中，沿途会有许多小隐者求救，须留意画面上显示求救的小隐者的数目，并注意在救助过程中，

敌方刀客抛出的飞刀，另外还会出现持枪射击的敌人，但敌人每开三枪之后便须稍息片刻让子弹上膛，因此可利用这一短暂时机发动进攻。其次，隐者具有一种武功，即忍术，使用忍术按动控制器上的选择钮即可，忍术威力 极大，但使用的次数有限，故须在关键时刻方可使用。

该节目具有一些秘技可供选关，方法如下：先按选择钮、A 和 B 钮，待出现画面后再按开始钮（同时放开 A 和 B 钮），然后再按一下开始钮，待屏幕上出现画面和文字之后，依照以下程序按动 A、B 钮输入密码进行选关：

大关	1	2	3	4
小关				
1		B、B	B、B	B、B、B
2	A	A、B	A、B、B	A、B、B、B
3		A、A、B	A、A、B、B	A、A、B、B、B
4		A、A、A、B	A、A、A、B、B	A、A、A、B、B、B

《欧洲坦克大战》免战法

故事讲述一位光头博士驾驶飞机救回女友，情节很简单，但游戏很有趣，如果两个人同时玩定会兴趣更高。游戏手段比之一些节目也是大同小异，即：沿途收集金钱，用以购买武器火药，如果买下圆柱体的弹药筒，就可以用之对付难以制服的敌方大头目，一发便能至敌死命。但要注意：

1. 沿途会出现不少不堪一击的小兵痞子，即便打死也没

奖金可得，何必枉费体力，不如饶他们一条小命，尽量避开，从而集中精力去杀大敌。

2. 大敌之中，有一种黄色的大嘴怪，不可不防，有时连发数枪都不能把它打死，它步步紧逼，稍不留神，就会被它一口吞噬，所以，最好在先就远远躲开它为妙。

《艾那吉》中的宝物

艾那吉是该节目的主角，他年纪虽小却是一名英勇战士。故事描述日本东京被一群妖魔鬼怪大捣乱，他们肆意破坏，造成灾难，引发了大地震；艾那吉不畏强暴，挺身而出，毅然走向地底拯救同伴。当然，从地面来到地底，环境不熟悉，又面对突然涌来并暗藏在各个角落的地狱妖怪，艾那吉一时尚不能适应，反应比较迟钝，这时必须小心。但是，一旦遇见怪物就要打，不能让他们逃脱，否则他们跳来跳去，去到那儿都是一个危害。在战斗中，艾那吉可取宝物应敌，还有一种药水，用过之后可增强体力。宝物有几种，按控制器上的选择钮，屏幕上就出现宝物的样式，可供选择，其中一种红色能源球具有超强的杀伤力，不可不取，使用宝物时，需按住选择钮，并同时按 A 和 B 钮。

《家庭麻将二代》6种密码

一、第一种密码：

标题画面时，按操纵器的下方，B钮、左方、右方、上方、A钮。

这样，打出挡臂时，力量会增加到最大，可以用强力将球弹回去。

二、第二种密码：

标题画面时，按操纵器的A钮、下方、上方、右方、左方、B钮。

这样，可用操纵器操纵右边的挡臂，用操纵器来操纵左边的挡臂。也就是说可以二人玩。

三、第三种密码：

标题画面时，按操纵器的右方、上方、B钮、左方、A钮、下方。

这样，可用操纵器来操纵下面的挡臂，用操纵器来操纵上面的挡臂。

四、第四种密码：

标题画面时，按操纵器的B钮、左方、右方、A钮、上方、下方。

这样，可增加1个球，就变成10球法。

五、第五种密码：

标题画面时，按操纵器的上方、A钮、右方、B钮、下方、左方。

这样，可将上下两套挡臂变成为由一个人来操纵。

六、第六种密码：

标题画面时，按操纵器的左方、右方、A钮、下方、B钮、上方。

这样，用派克曼法，通常的3个球会增加2个变成5个球。

《英雄列传》战术2种

一、不战而胜

在城市街上，遇到敌人时，可运用如下各种特技，即可不战而胜。

敌人出现时，移动画面，使敌人身体的一半长在画面之中，一半长在画面之外，然后按住选择钮，向敌人接近，并用自己的身体去碰画面上只看到一半的敌人，此时画面就会闪动一下，敌人消失了，你终于做到了不战而屈人之兵。

二、安全地带

在敌人的城里，到处都是会发射子弹的敌兵，很危险，稍不注意，就会被敌人的子弹击中。

所以，在城中发生战斗时，要找到一种安全地带，既可以避开敌人发射的子弹，又能向敌人发动攻击，使自己在战斗中处在安全主动的地位。

这种安全地带就是拐弯的地方。在拐弯处先躲起来，就不会被敌人的子弹击中，虽然会浪费些时间，但也可以保持体力。然后，再慢慢接近敌人，发动攻击。

《英雄列传》秘技 4 种

一、穿山过墙

在过去的世界中，如遇到不能通过的地形时，可运用下面的技巧：

按住选择钮，然后向画面的另一端移动，此时画面会停止，只有你自己在移动，当你放开选择钮时，自己会被反弹冲击，从而一举穿过原来不能通过的地形。

二、龙珠的位置

宝物龙珠的位置是隐藏着的，一般情况下很难发现它的藏身位置。下面介绍的方法可以显示出龙珠的位置。

选使用龙之雷达探测器，探测周围地形，到一定程度时，按A钮，龙珠就会从隐藏的位置显现出来。

三、工作人员的头像

游戏画面出现结束后，又会转换到另一画面，介绍该游戏设计制作的有关工作人员，此时，同时按住操纵器的A钮和B钮，这些工作人员的头像就会出现在画面上。

四、《英雄列传》接关法

标题画面时，按开始钮二次，就接上了。

《火洛克》的无敌密码

在标题画面时，文字会一会儿出现，一会儿消失，当第十五次出现的文字，会变成白色或灰色，这时，马上按住控制器的A和B钮，再按开始钮。那么，一旦大危机来临，受到敌人的猛然进攻，主角也能无敌于天下。

《彩虹岛》巧胜秘技

一、增强体力的秘技

在游戏中按开始钮使之暂停，然后依顺序按控制器的B、

A、A 钮，方向钮的上、下、下、B 钮，方向钮右，钟声一响，表明主角的体力已经增强，而黄、红二壶，便被主角拿到手中。但只有一次有效！

二、击倒泡泡龙的办法

泡泡龙是一个不易对付的强敌，如要打败它，有一办法就是连续不断地按选择钮，这样它的生命力就会降低到 1，然后用彩虹一弹就可将它击倒。

《彩虹岛》选关秘诀

当标题画面显示时，即出现一条半圆形图案的彩虹时，你及时地用操纵器（即主机）按照如下顺序输入密码：

（方向钮）左、B、（方向钮）右、上、下左、右，这时如果彩虹下方出现“WORLDI”的字样，说明密码已输入。这时画面下方 1、2、3、4、5、6、7 的弧形下出现一个红色心状图形，按动 A 钮即可以任意选择 1－7 个大关。不过有的港台版游戏带不具备此选关功能。

《食鬼天地》的选音乐和选关法

游戏内容为一冒险故事。该节目有一秘技可供听音乐及选关，方法是：在标题画面出现时按 A 和 B 钮不放，然后再

按开始钮，待出现介绍画面后，再同样按 A 和 B 钮不变，随后按开始钮，就可以听音乐；若在介绍画面上选择 SKIPON 一栏，再按开始钮，然后按方向钮，就可以选关。

《异形波子机》不死方法

这个节目有一所谓不死的秘技，方法为：看见无法救球时，便按开始钮使之暂停，之后按选择钮，就出现积分表，再不停地按选择钮，就会不停的显示交替的机面及分数画面，而球则利用这点时间慢慢掉下，如果球掉到最低边缘消灭了，就再按开始钮重新开始，球就会又从上往下掉落。

《桃太郎电气火车》两个妙法

一、如何选择所携带的金钱

当标题画面出现时，同时将选择钮和开始钮按住，然后按方向钮上，所带金钱为 2 亿元；下，为 1 千万元；左，为 5 千万元；右，为 1 亿元。

二、若想离席的办法

在游戏中，如果不得不离开一会儿，那么请按住选择钮，再按 A 钮，就可以离开了。离开后，电脑会自动代替你玩游

戏。

《武装刑警》续关与制敌法

这是一个变形超人式的游戏，主角是一位外星球的武警，当有一伙坏蛋侵略地球时，他挺身而出，前来保卫地球不受侵略。整个游戏分为六大关，如城市、公园、码头、森林等处，可续关两次，方法是：开机后按住A、B钮及方向钮下，然后按开始钮。游戏中按B钮时，武警可出旋风脚制敌，但须敌人接近时才好使用；看见敌方飞来的玉物可打破后获取，从而为自己换取新的武器。

《PC猿人》制敌诀窍

该节目的主角是一个活泼可爱，表情生动的大猩猩。整个游戏分为五关，每关皆设有大头目。对付第一关和最后一关的大头目时要跳上他的头部进行攻击，若攻击头以下的部分则完全无用处。在第一关第三层，大猩猩从水中冒出来后，要设法走进一条横路，便可获得一宝物；在大头目出现之前，若找到一个怪物大嘴，千万不要进入，而是跳到它右面的一堆石头的最上面一块，便又可奖给一个宝物。但须小心，水中行走特别困难，此外，一路摘取生果多多益善，可以补充生命值。

《城市猎人》攻关要点

这一游戏与“任天堂”的《鲁邦三世》相似，在场景构图上，与节目《忍》也有点接近，内容是主人公孟波与敌人枪战，游戏不太难，每关都可以拿到火箭筒、镭射枪、飞弹炮等不同的武器，武器各有不同用途，威力不等，子弹不限，按选择钮来选择使用何种武器。要注意：第一关有很多房间，须间间入内看一看，而要进入，就要用钥匙或卡片；第二 关要小心野兽袭击；第三关要利用水管。

《宇宙刑警》》迅速过关法

游戏开始时，便把主角加利邦送到电梯中，然后让他乘电梯下降，到底后，马上又乘电梯上升，当他的头顶到上面的画面的一瞬间，立即按方向钮下，加利邦便会在空中漫步。如果加利邦受伤时，如改变画面，他就会马上康复。如果当他乘电梯往上，头顶到上面的画面的一瞬间，立即按方向钮下和 A 钮，便可以迅速过关，见到结局。

《绿色兵团》加命和选关法

一、加命（增加游戏机会）

游戏 开始时，主人公只有5次游戏机会，依下述方可使游戏机会增加10次：

当标题画面出现时，同时按住操纵器的开始钮，A钮，以及操纵器的A钮、B钮和方向下方。

注：有的游戏卡不具此功能。

二、选关

当标题画面出现时，同时按住操纵器的A钮、B钮和方向钮下方，以及操纵器的开始钮和方向钮。

然后，按操纵器的方向钮下方为二关，左方为3关，上方为4关，右方为5关。

注：翻版游戏卡不见此功能。

《绿色兵团》攻关诀窍

《绿色兵团》是双人玩（也可单人玩）的战争游戏，共分六关。

一、第一关攻关诀窍

1. 卧地黄衣兵出现时，可采取卧地刺刀攻击，可获得火箭筒。

2. 地雷区出现后，可卧地发射火箭炮，即可引爆地雷，又可消灭前方出现的敌人。

3. 对付最后大量涌出的敌人，只要面对着敌人站着。

二、第二关攻关诀窍

1. 对付观察塔上的炮手攻击，要利用炮击的间隙时间和间隔距离、快速通过。

2. 地雷引爆后会出现地下通道，走地下通道轻松多了。

3. 对付从天而降，背负喷射器的飞行兵，要根据他们的飞行特点，跳起从正面或背后挥刀猛刺。

三、第三关攻关诀窍

1. 要从敌人手上夺过手枪、在一定时限内可任意发射，威力无比，要抓紧时间尽量发射。

2. 打倒黄衣兵后，会出现无敌星，取到后全身闪烁，所向无敌。

3. 再遇到卧地黄衣兵，千万别卧地攻击，待他起来后再攻击。

4. 别在梯子前跳起攻击，梯子会妨碍你的动作。

5. 最后，对付从左右两边快速跑出的狼犬，要卧地并按红 B 钮连续挥刀猛刺。

四、第四关攻关诀窍

1. 要提防路边汽油桶，会突然冒出敌人的炮手发炮攻击。

2. 地雷引爆后又会出现地下通道，千万别下去，这条通道不能使你前进，徒然增加许多战斗。

3. 扔在地雷边上的武器别去捡，会引爆地雷而丧命。

4. 最后出现的直升机会作S形移动，不断扔出手榴弹，要小心躲开，待直升机下来后，再跳起挥刀猛刺。

五、第五关攻关诀窍

1. 地雷引爆后又会出现地下通道，但下面的敌人更多，战斗将更激烈，还不如在上面前进更安全。

2. 对付敌人的伞兵部队，在他们落地前要躲开子弹射击，待他们降落后再挥刀猛刺。

六、第六关攻关诀窍

1. 敌人的光弹发射器六个一挑，从上方发射，速度极快，交织成一个密集的火力网，冲过此处，必定会丧命。所以，你必须还有2次以上的游戏机会，才可以过关。

2. 攻关敌人的核弹装置，有时间限制，所以一定要抓紧时间，两人要密切合作，一人居中，一人居右，待右边出现黄衣兵时，立即加以攻击，击败黄衣兵后，火箭筒出现在左边，此时，中间一个应立即接过火箭筒向核弹装置连续发射，连射12发炮弹即可击毁核弹装置。

《革命战士》选关、选难度和续关法

该游戏共有10关和3种难度，开机后先是自动表演阶段，按两次开始键，进入选人（双人或单人玩）阶段，按住A钮或B钮的同时按一次开始钮，就可以进入选关和选关难度阶段。

一、选　关

用选择钮决定选关，然后按B钮，从“1”开始，依次选择1、2、3、4、5、6、7、8、9关之中任何一关；按A钮，则是从“9”开始，依次选择9、8、7、6、5、4、3、2、1关中任何一关。

二、选难度

用选择钮决定选难度，然后按B钮，从“易”开始，依次选择易、中、难；按A钮，从“难”开始，依次选择难中易。

三、续　关

在游戏过程中，游戏机会用完时，画面会显示“CONTINUE”（继续）和“YES”（是的）字样，此时，按一下开始钮，游戏又可以从原地继续进行。

《革命战士》攻关诀窍

《革命战士》(又称《古巴战士》、《革命英雄》)，是一个战争游戏，可一人玩，也可两人玩、景物丰富、战斗场面真实。游戏开始时，每人享有5次游戏机会，在游戏过程中，如其中有一人的游戏机会用完时，同时按A钮、B钮，可以又获得5次游戏机会，继续进行游戏。如果是一人玩，在游戏过程中，另一人也可以中途参予游戏，方法同上。

游戏共有10类，攻关诀窍如下：

1. 游戏成功的关键不在技巧，而在于战术的组织，必须随时随地根据每一处战场的实践情况，采取不同的攻击战术，应该充分发挥你的智慧、多动脑筋，再配合出色技巧，才能取得“战争”的胜利。

2. 打死红衣敌兵后，在原地会出现红色字母方块，吃掉字母块，可获得威力强大的武器和宝物：

L——榴弹枪，射程远，可穿透敌兵，摧毁沙袋工事，击毁坦克。

F——散射弹，可同时向3个方向射击。

T——子母弹，击中目标爆炸后再射出3个分弹头。射程远，可穿透敌兵，摧毁沙袋工事，击毁坦克。

F——火焰枪，会喷出火焰，可烧死敌兵，烧毁沙袋工事和坦克。

B——手榴弹，爆炸威力很大。

C——辐射弹，投出后发出强烈辐射白光，可将画面所有

敌人杀死，只能使用一次。

K——吃后可在瞬间消灭画面上所有敌人。

N——吃后可获得1000分。

此外，还有一种有小人像的方块，吃后可增加一次游戏机会。

3. 画面上会出现一种闪烁着“IN”（进去）字母的坦克，按A钮可进入坦克，然后用方向钮操纵，不怕敌人枪弹，还可碾压敌兵。可承受一定次数的手榴弹轰炸。而且，坦克的枪炮威力也较大。但坦克不可越过壕沟、工事、河流，也不可碰上地上方形地雷。

4. 在第三关中必须在河中涉水前进，会遇到潜在水中的敌人，开枪射击和投弹轰炸都对他们无敌。只有使用火焰枪才能打掉他们。所以，必须先设法干掉岸边或桥上出现的红衣敌兵，吃到“F”字母方块，才能有效对付他们。

5. 第九关有一个坦克基地，十分利害，坦克不断冲来，火力交织成网，很不容易攻破。对付的方法是：

①坦克的射击有死角，注意观察就可以发现，从死角接近就比较安全。

②坦克的两次射击之间有短暂停顿，可利用这个机会前进和发动攻击。

③坦克炮口的移动略慢于你的移动，如果你们动作够快，可先敌一步发动攻击。

6. 第十关的攻击步骤是：首先击毁4个半圆形的堡垒；其次是击毁屋顶的4个炮台，最后攻打在屋顶上奔来跑去的敌人统帅。

《超惑星战记》攻关秘技

一、如何连续取得宠物？

在有坚梯的地方取得宝物后，先到外面去，再进行里面，如此，刚才取得的宝物又出现了。倘若反复多次进行，就可以得到许多宝物，如果取得的是发射类的宝物，子弹的威力便会增强到最大。

二、用手榴弹轰炸首领的办法

当第二关的首领出现时，把手榴弹投入它的要害——嘴中，然后按开始钮使之暂停。暂停时，画面不动，但可听见首领受伤后的惨叫，随后按开始钮将暂停弹除，手榴弹立即便会炸死首领。这一技法可以用来对付第二、四、七关的首领均有效。

《敲冰块》增加游戏机会

《敲冰块》是孩子们喜爱的节目。你一边要努力搞开封在头顶的层层冰块，一边要战胜不断袭击你的各种敌人，同时防止坠落深渊。有时你站地方还是输送带，不断移动，你平衡不好就会落下丧命。开始时，每关你都只有 3 条生命，但

有一种方法可以增加游戏机会。

标题画面时，游戏的两位主人公正在一边跳跃，一边敲冰块，这时，连续按几次 A 钮，直到两位主人公消失，再开始游戏，这样可以使游戏机会增加 3－6 次。

九六奥运会

随着体育运动的发展,中国已挤身于世界体育强国之林。因此，人们对各种竞技运动均产生了浓厚的兴趣，柯纳米公司于 90 年初投放中国市场的这本卡带,无疑会给电子游戏爱好者带来无穷的乐趣和竞技欲望。

此卡带共有八种比赛项目：(1) 100 米短距、(2) 跳远、(3) 110 米低栏、(4) 标枪、(5) 双向飞碟、(6) 三级跳远、(7) 射箭、(8) 跳高。在游戏开始时，可用选择键任选。如果按顺序进行比赛，每一项比赛你均达标，那么跳高结束后，可重新进入 100 短跑进行比赛。但此刻各项比赛达标成绩均已提高。

游戏分单人或双人（分别进行）两种打法，难度可选择简单与复杂两档。请注意画面上出现的英文标记：

WORLD RECORD、——记录

QVALIFR、——及格成绩

SPFED、——奔跑速度

FOUL——犯规

游戏方法

（一）100 米短跑：只有一次比赛机会。纪录为 8.50 秒，及格成绩为 11 秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格（画面左方显示）。按键操作方法，按 A 连发键不放。

（二）跳远：试跳三次，以最佳成绩为准。纪录为 8.90 米，及格成绩为 5.5 米。按键操作方法，按 A 连发键助跑，跑至起跳线前按十字按键起跳。同时选择起跳角度（画面有显示），所选角度与按十字键有关，45°为最佳角度（标枪，三级跳远亦同）。

（三）110 米低栏：只有一次比赛机会。纪录为 12.93 秒，及格成绩为 15.5 秒。听到三声笛响后起跑，犯规三次，即失去比赛资格。按键操作方法，按 A 连发键不放，按十字键上跨栏。

（四）标枪：三次试投机会，以最佳成绩为准。纪录为 99.72 米，及格成绩为 65 米。操作方法同跳远。

（五）双向飞碟：三次射击机会，以最佳成绩为准。纪录成绩为 4300 分，及格成绩为 2400 分。射击需在 15.00 时间（画面显示）内完成。击中白色飞碟得 100 分，灰色得 500 分，红色 1000 分。如全部击中，还会有大飞碟出现，击中可得 5000 分；若由左边击中，还会有飞鸟出现，击中可得 5000 分。射击过程中若连续两枪不中，则暂时不能开枪。按键操作方法，A 单发键控制右面准星击飞碟，十字按键（任何方向）控制左边准星击飞碟。

（六）三级跳远：三次试跳机会，纪录为 17.89 米，及格

成绩为 13 米，以最佳成绩为准。按键操作方法，按 A 连发键助跑，至起跳线前按十字按键起跳，同时选择起跳角度（画面有显示，选择方法同跳高）。第一跳落地后，再按十字键第二跳，同时选择起跳角度，第三跳迹同。

（七）射箭：三次试射机会，纪录为 3500 分，及格成绩为 2500 分。每次八箭，射中靶心得 600 分，击中位置显示在画面右上方。若射中黄色猫头顶的苹果，可得 1000 分，并奖励三支箭，按键操作方法，射击前需按 A 或 B 键选择风速（显示于画面下方——WIND），风速共计 15 个级别（顺风与逆风），由于风速不同，射出的箭并不一定按直线飞行，可用活动靶至画面上方靶图的位置作为参照物进行调整。按键操作方法，按十字按键或 A 单发键发射，按键时间长短可决定发射角度。最佳角度为 5.00°，应尽量控制在 3.5°～6.5°之内。

（八）跳高：三次试跳机会，纪录为 2.36 米，及格成绩为 2.26 米。按键操作方法，按 A 连发键助跑，按十字按键起跳同时选择起跳角度，临竿时，再按十字按键调整身体平衡越竿。

以上八种比赛项目较难掌握的有三种，双向飞碟、射箭、跳高。内中诀窍只有在游戏中方可体会。以上所介绍的及格成绩及纪录均属第一轮比赛成绩，至下一轮均有提高，如此往复。这个游戏节目可说是妙趣无穷，将给您带来赛场难言的刺激。据笔者闻，游戏手法较高的爱好者，已将纪录刷新至您难以想象的水平（百米短跑 7.6 秒，跳远 13.2 米，110 米栏 10.2 秒，标枪 126.80 米，双向飞碟 18200 分，三级跳远 25.26 米，射箭 5300 分，跳高 2.42 米）。祝您取得更好的

成绩，将纪录不断刷新。

热血硬派

扬威武馆的本村因赌博欠下黑社会一笔数目很大的赌债被绑架，黑社会头目限扬威武馆三日内带钱取人，否则本村性命难保，武馆大师兄太郎古道衷肠、武艺超群，为救本村不惜与黑社会结怨，大打出手，展开了一场生死搏斗。

这是一个出色的打斗游戏，可单人或双人（分别进行）游戏，有三次机会，第一小关均限制完成时间（2：00）。

手柄操作方法：十字键控制前进或后退，向右时，A 键一拳、B 键一腿（后踢），向左时，B 键一拳，A 键一腿（后踢）。A、B 键同时按为飞腿。

游戏中吃 P，能将敌人一拳（或腿）击飞（时间有限），画面上方有标记生命力 的血液十滴，吃到白色桃心可加血，吃 S 可使出拳速度加快（或腿）。

游戏共分四关，手柄Ⅰ、Ⅱ相互配合，可选关：

选第二关：按Ⅱ号手柄的左不放，顺序按Ⅰ号手柄的下、上、右、上、左、上、开始。

选第三关：按Ⅱ号手柄的下不放，顺序按Ⅰ号手柄的上、下、左、下、右、下、开始。

选第四关：按Ⅱ号手柄的上不放，顺序按Ⅰ号手柄的下、下、上、上、右、左、开始。

基本打法

第一关

场景一：火车库，始终保持三个敌人，其中一个使棍，打死8个打手后，进入另一场景。

场景二：车箱内，打死六个打手过关。

场景三：终点站，第一关的头目出拳凶猛，会突然抓住你的脖领连击，它也有十滴血。

第二关：

场景一：停车场，始终保持三个敌人，一个使棍，消灭十个打手过关。

场景二：赛车场，疯狂的黑社会打手骑着摩托车横冲直撞消灭五个骑手过关。

场景三：高速公路，骑摩托车将7个骑手（骑摩托车）踢死可过关。

场景四：第二关头目，击其十次将其消灭可过关。

第三关：

场景一：大街，工读生肩背书包、手拿皮鞭，很难对付，消灭12个过关。

场景二：酒吧，对手同上，消灭8个可过。

第四关：黑社会总部

场景一：总部外，前后共出现12名打手，全部消灭后，有左右两个门供你选择，内部情形如何呢？当你走进去，会发现这里原是一个迷宫，里面共计20几个场景，现将部分介绍如下：

注 1：如 S②＋①：开始同时出现两个敌人，将其消灭后，又出现一个。

注 2：左一B、右一C，即将敌人消灭后，由左门进入则进场景 B，右门进入进场景 C，下同。

注 3：数字标记的意思是说，将敌人消灭后，有三个门供你选择进入，余同。

注 4：进入此场景即第三关场景二，则需由此重新游戏。

第一关使棍打手（简称敌 P）第一关头目（简称敌 V）
第二关使棍打手（简称敌 S）第二关骑士（简称敌 Y）
第二关头目（简称敌 Z）第三关打手（简称敌 R）
第四关彪形大汉（简称敌 T）

制敌法

1　前拳后腿：对付两面夹击的敌人最有效，先出拳打前面的敌人，待后面敌人近身后，再出腿。

2　跳起飞腿法：对付强大的敌人，A、B 键同按，按十字键上下移动。不按十字键可连续击敌，视情形而定。

3　快速奔跑：连续按十字键左或右。

4　抓领部扔出：用拳击敌，同时按十字键偏下位，抓住领部后，按出腿键即可。

5　坐敌人身上：将敌人击倒后，立即至前按十字键下，即可骑在敌人身上，同时出拳。

6　高速公路制敌：至敌骑手左侧出腿（按 A 键）。

7　被敌抱住解困法：出腿后击。

8　赛车场制敌：待敌靠近用飞腿踢，同时按十字键上。

双截龙一代

这是根据街机的同名游戏移植过来的打斗游戏。

故事内容很简单，说的是一名少女被一群流氓坏蛋劫持而去，一位身怀绝技，富于正义感的年轻人（游戏者）路见不平，挺身而出，为了营救不幸的少女，与这群流氓坏蛋展开了一场大搏斗。

游戏者赤手空拳，主要靠一身武功，拳打脚踢来进行游戏，在游戏过程中可以夺得某些打斗器械，但都是临时性武器。游戏者必须逐关进行游戏。只有将各关出现的对手逐一打败，才能在最后营救出被害少女，顺利结束游戏。

该游戏的一个特点是，除了逐关进行的情节游戏外，另外还可以选择人机对打和双人对打的游戏。

在双人对打游戏中，游戏者可以在六个对手中进行选择，这六个对手是：

贝尔：腿功高超，可快跑疾奔；

威尔：拳击威猛，势不可挡；

罗伯尔：可大幅度跳跃，擅长于棍棒；

林达：拳脚功夫俱佳，尤其是跳起时用膝部攻击，十分利害，他还会打耳光；

查尼：使用两节棍，十分灵活，而且可以快速击拳踢腿。

波伯：力大无穷，善用气功攻击，尤其是“双耳灌风”绝招，威力无比。当他在运气功时，不怕攻击，稳如泰山。

双截龙二代

双截龙二代，保留了一代的风格特点，但作了一些改进和发展，设计更加新颖出色，令人耳目一新。

在游戏者的拳脚功夫上，二代给增加了三种必胜绝技：

旋风腿——可跳起后，在空中旋转踢腿，同时攻击左右两方的敌人；

下勾拳——可从下往上作冲天击拳，一拳将敌人击倒；

膝冲腿——可跳起后，用膝部冲击敌人，一击败敌。

游戏内容与一代大致相同，情节共分九关，没有时间限制，但必须在每关中将所出现的敌人全部打败，才能进入下一关中。

第一关，是在高楼大厦中的格斗战，敌人有喽罗和女流氓，头目是大个子蒙面人。

第二关，还是高楼大厦的格斗战。敌人有所增加，最后会出现两个动作速度极快的敌人。

第三关，是直升飞机内的搏斗。地方狭窄，最后会出现两个巨人。

第四关，是海底基地中的搏斗。有一条顶上带刺的狭长通道，不可以跳起搏斗。主要对手还是两个巨人。

第五关，是森林中的搏斗。最后会出现大型推土机，要避开排气管，跳到推土机顶部去攻打敌人。

第六关，是内部基地中的搏斗。敌人显著减少，真正的

对手，是地板里暗藏的无数机关。

第七关，还是内部基地中的搏斗。与六关相似，要以高超操纵技巧，来克服无数的机关。

第八关，已经没有什么暗藏机关，但主要对手却是游戏者自已的幻影，幻影除颜色不同外，与你一模一样，如果被幻影抱住，就会“鬼魂附身”。

第九关，是与大魔王的决斗。首先是与大魔王的影子，打败影子后，才是与大魔王本身的决斗。大魔王本领高超，他的幻影拳更是利害无比。

金块一代（挖金一代）

猫与老鼠是世人皆知的一对欢喜冤家、死对头，本游戏在保留传统故事的同时，增加了老鼠（由手柄控制者）偷金块这一内容，在游戏时，必需盗走所有的金块（同时躲避看守金块的猫），过关的梯子才会出现。

本卡分单人和双人（分别进行）两种游戏打法，分别由手柄Ⅰ和Ⅱ控制。除上述两种打法外，还可进行单人自我设计来进行游戏。方法：首先按选择键调至1P（1人）、2P（二人）游戏项目下面一栏，再用十字键和A键来设计牌面，设计完毕后，按开始键就可游戏了。

按键健全方法：用十字键左右控制老鼠移动，上、下爬梯，按A键挖老鼠右侧砖，B键挖老鼠左侧砖。

本卡共计五十关，可任选（先按选择键，待画面出现选

关字样STAGE时，按A、B键选择，选毕再按开始键即可游戏），无论在游戏前，两关之间和游戏中途均可。这也是老鼠保命的“法术”，如老鼠被追的无处可逃或陷入砖块中间出不来时，都可按选择键脱困，再按开始键，游戏又重新开始了。

开始时，老鼠只有五条命，每过一关就会增加一条命。

假如你认为这个游戏只是儿童们玩的简单游戏，就大错特错了。如果你进入游戏，要过完五十局绝非易事。躲避猫的追踪是致胜的关键，利用老鼠独特的挖砖术，将其陷入，可在基身上越过脱险（猫陷入后，过一会就会爬出，砖也自动还原）。有的时候，画面上看来已没有金块，可实际上是被猫背在身上，可以用上面的方法将猫陷入，金块就会露出。另外在游戏中要注意埋在砖块深处（多层）的金块盗取方法（逐层挖）和假砖块。因各局均不同，只能靠自己在实践中领会。

金块二代（挖金二代）

本卡是在金块一代的基础上由任天堂公司制做的游戏节目。被游戏爱好者公认的金块系列卡，无论其难度及技巧均属上乘。你只要仔细观察，金块卡的每关都是由砖块、梯子、石块、滑杆和金块等简单的一组图形组成，玩起来却大费周折，不能不敬佩设计者的天才构思。

金块二代在画面上与一代是相同的，只是组合不同，但难度上二者却存在较大的差距。玩金块一代的技巧是二代的

基础。

打开游戏机，拿起手柄，操作一下，可能第一局就会把你难住了。不要急，观看一下卡带程序表演，你就会恍然大悟。噢！原来如此。此后的四十九关，越来越难。

本卡同金块一代一样，可供单人、双人（分别进行）游戏，但不能自我设计。

按键的使用方法同一代是一样的。

在游戏中途可按暂停键（开始键）然后可用十字键移动画面，观察当时游戏画面中看不到的地形及猫的位置。

金块二代选关：前九关同金块一代相同（选法）。十关以后选关要按选择键，然后用十字键及 A、B 键将一组（八个）图形输入。游戏结束可用笔记下。例如第 11 关的秘码：砖块、金块、砖块、砖块、石块、梯子、砖块、石块（游戏中表现为图形形式）。个别金块二代卡，可直接选关（同一代选关方法）。例如 110 合一卡。

若能将本卡前十关打完，可算入门了。如能打满五十关，可说是智力超群。

前　　线

这是一本简单的模拟战争游戏卡，玩起来轻松自如，尤其适合于低龄儿童游戏。

游戏可供一人或二人分别进行游戏，可在主题画面时选择。

游戏时，画面内穿兰色军衣戴红色军帽者为游戏者控制，着绿色军衣者为敌军，你的任务就是要将他们全部消灭。

游戏机会共计四次，被敌击中，即丧失一次游戏机会，但可继续战斗，若四次机会全部失去，则重新开始。

游戏方法：游戏开始，将与敌军步兵作战，你可使用手枪或手榴弹毙敌。开枪射击时，必须使枪口对准敌人方可奏效，手榴弹投出后呈曲线飞行，落地才能爆炸，因此必须打提前量。向前进入敌军阵地纵深地带，这时敌军坦克出动与你作战，你亦可取得坦克与敌军坦克作战。兰色坦克你可取得，有大小两种，大坦克威力较大。靠近坦克，按 A 键即可进入，再按 A 键还可出来。小坦克被击中一次即毁，大坦克被击中两次方毁，但如在其爆炸前按 A 键还可逃出，坦克还可保住。敌方大坦克（绿色）需击两次方毁。再向前，来到敌军指挥部所在堡垒前，投手榴弹，可将堡垒炸毁，这时敌军会手举白旗投降，你即胜利过局。然后战斗还将在上述场景循环进行，只是难度相应增加。

手柄操作方法：

十字按键控制行动方向，可向八个方向射击。A 键投手榴弹，或进出坦克。B 键射击。

接　　龙

这是一个非常有趣的游戏节目，在固定的画面进行，每局均有时间限制。

游戏方法：游戏者操纵画面上约色小矮人将隐藏的黄色棱形方块全部找出，组成一定的图形，如蘑菇，小屋，机器人等，即可进入下一局继续游戏。游戏时，小矮人在由白色圆球（障碍物）组成的阵内进出时，只要经过有黄色棱形方块隐藏的路线，方块就会自动出现。但由于有时间限制，不一定能将所有的路线都走遍，所以当一定数量的方块找出后，应根据其组成的图形推测有可能出现方块的路线，方能在限定的时间内完成任务。每局画面上均会有一口或数口水井出现，从中涌出兰色球状物，它会不断的在阵内出入并阻止小矮人通过，按 A 或 B 键小矮人可发出电波将其震死。水井小矮人不能直线通过，否则会落入淹死。阵内有时还有各种水果出现，吃掉可加分，有时还有定时器出现，吃掉可使时间暂停。有粉红色绳索拦住的路线小矮人也不能通过。

每局游戏画面右上方显示规定时间，左上方显示需找出的方块数量。在规定的时间内不能过局，继续游戏则时间减半。

游戏开始有五次机会，游戏中若取得小白旗可增加一次机会，获得一定积分亦可增加机会。十字按键控制方向，A 或 B 键放电。

大野狼（猪小弟、小猪打狼）

这是一个深受儿童喜爱的游戏节目，讲的是猪打狼的故事。

游戏有两种形式供选择

（一）一人游戏

（二）二人游戏（分别进行）

游戏开始，猪小弟站在悬崖边垂下的绳索吊着的竹蓝里，绳索由猪爸爸和妈妈控制，对面山上的大灰狼不断驱使着小狼们向猪小弟进攻，他们一个个手持盾牌，乘汽球从山上不断落下，猪小弟必须不停的放箭将汽球射破，就可将小狼摔死。而小狼们则不时抛了石块企图将猪小弟打下竹篮，石块若击中猪小弟头上的竹篮则无妨，若击中身体就会摔下。小狼若未被击落安全落下，就会爬到悬崖下的山洞内，并不时探身攻击猪小弟。猪小弟有两种武器可使用，白色弓箭可直线飞行，红色棒槌则呈弧线飞行，可将射程内的小狼全部击落。若击落的小狼达到规定的数目，即可进入下一局。此时小狼开始从山下乘汽球向山上升起，每逃脱一只就可在山上推动巨石，若逃出七只就可将巨石推下，将猪小弟砸下竹篮。此时继续游戏，山上还剩下四只狼，若逃出三只，不可推下巨石。每局最后一只狼若不能被击落，则还会增加五只。

顺利打过两局：将奖励一次，这时小狼将不再抛石攻击，猪小弟可将他们击落得分（只有红色棒槌供使用）。然后重新从原画面开始游戏，难度提高。

游戏开始，猪小弟有五次生命；以后每得 50000 分增加一次。游戏时，击落小狼和汽球得分，使用红色棒槌也得分（间断出现，必须升至最高处才可取得）。击中各种水果亦得分。

十字按键控制升降，A 键射箭。

打击摩鬼

这是一本与“小精灵”玩法很相似的游戏卡带，是深受儿童们喜爱的游戏。

游戏方法：游戏共有两个版面。在第一版面玩时，绿色的小企鹅为游戏者控制，小企鹅必须将画面内所有白色小球全部吃掉，方能进入下一版面游戏。方法为，先取得白色十字架，然后才可吃掉白色小球。小企鹅的敌人是粉红色的小动物，取得十字架后与其相遇可将其消灭。消灭后它会变成黄色小球，吃掉可得分，片刻后它还会复原。但使用十字架的时间有限，当其闪光后片刻即会消失，小企鹅必须再取得另一个十字架方能继续吃球。

进入第二版面，画面上的四个红色十字架，企鹅的任务就是将四个十字架依次推入画面中间有骷髅头标志的红色大方块的四个缺口处，即算取得胜利。这里企鹅的敌人除粉红色的小动物外，还有兰色的小魔鬼出现，取得红色方块后射击小动物可将其消灭，但对小魔鬼则无效，因此必须想法避开它。

游戏时画面周围有黄色方框，游戏必须在方框内进行，而这个方框是由画面上方的魔鬼控制的，游戏时魔鬼会不停的移动方框，其移动方向与魔鬼所呈姿态有关，如魔鬼向左转身，方框则向右移动，魔鬼若举手向上，方框则向下移动，企鹅若不能及时躲避，就会被挤死。若顺利通过前后两个版面，

则奖励一次，画面上会出现标有？的方块，吃掉可加分。然后回到第一版面继续游戏，但难度相对增加。

游戏可一人玩亦可两人同时玩，游戏机会开始只有五次，以后积分至一定数额可增加游戏机会。

十字按键可控制方向，A 或 B 键射击。

金刚组合

这是一个深受儿童喜爱的游戏节目，它来源于美国电视动画片“变形金刚”。

游戏可一人玩亦可二人（分别进行）玩，可在主题画面时按选择键决定。

游戏无局数规定，可循环往复进行，将每一阶段敌方基地内的机械恐龙怪物击毁，便可进入下一阶段继续游戏。游戏又可分为上、下两个版面进行，即地面和地下。场景为陆地、沙漠、海上等。

游戏开始，只有三次游戏机会，以后以得一定积分可增加游戏机会。

游戏进行时，机器人金刚开始只有枪部出现，并会受到敌方各种敌人的攻击。前进路上，金刚可取得其身体的其它部分进行组合，组合后将助长攻击力。金刚的身体分为三个部分，分别为：上半身、下半身，还可取得游光探棒（可将各种障碍物击毁）。组合方法为，画面上出现身体的其它部分时，与其重合，便可组合。在地下时，身体的三个部份可分

上、中、下三个方位开火，威力极大。如被敌方击中身体将逐一失去，直至枪部被击中，则失去一次游戏机会。画面出现黑色棱形图表时，与其重合，可由地面进入地下，亦可由地下开上地面。

手柄操作方法

十字按键可控制运动方向，A、B 键均可射击。

金刚一代（救美游戏）

这是一个模仿卡通画片制做的游戏节目，虽然画面及场景比较单一，但是却深受儿童们的喜爱。故事讲的是金刚的女朋友被凶恶的大猩猩掠走并囚禁起来，金刚闻讯前往营救最后将大猩猩击败，救出女友。游戏共有四种玩法，分别为：

（一）单人

（二）双人（分别进行）

（三）单人（复杂）

（四）双人（复杂，分别进行）

游戏共分三关，游戏机会只有三次。十字按键可控制行动方向，A 键为跳跃，B 键为击锤。

第一关，大腥腥在山顶不停的向下抛桶，桶顺梯而下砸向金刚，如落入山下的炉子内即变为火球。金刚必须巧妙的躲过大猩猩的袭击，利用梯子爬上山顶最高处，即可过局。途中跃桶可得 100 分，取得锤子亦可将桶击碎，但不能爬梯，且时间有限。

第二关：大猩猩不断的向下扔弹簧物，从画面右侧落下。金刚可利用藤枝及活动滑竿向上攀登，登上最高处即可取胜。但在上下滑竿时，注意不要被挤死，吃雨伞和皮箱可得分。

第三关：大猩猩不断的放出火球企图将金刚烧死，金刚必须将所有的木桥都切断，画面内黄色小方块即为木桥连结处，金刚走过或越过即可切断。切断后火球亦不能越过。木桥全部切断后，大猩猩就会摔下来，金刚即可将它俘获并救出女友。

此卡每关均有时间限制，过时则失去一次游戏机会。

金刚二代（猩猩救父）

这是金刚系列卡带的第二本。讲的是大猩猩被金刚俘获后，大猩猩的儿子闻讯前来救父，将金刚击败救出父亲。游戏共有四种玩法，与金刚一代同。

游戏共计四关，游戏机会三次，十字按键控制行动方向，按十字按键上可爬梯。A 键为跳跃。

第一关，猩猩需躲避藤枝上的各种虫子，可吃掉水果得分。亦可用水果将虫子砸死，相邻的藤枝可跃过，爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第二关，猩猩可利用弹簧跳上，躲过飞鸟吐下的鸟蛋，利用滑杆上伸缩的绳索（缩回时抓不牢），爬至最高处，取得钥匙即可过局。

第三关，猩猩必须避过管道上滚动的电火球（兰色电火

球可下落)，跳跃攀登而上，至最高处，即可取得钥匙过局。

第四关，猩猩可设法避过沿S形路线飞行的乌鸦，然后沿吊索爬上，将三把钥匙逐一顶入锁眼，最后将锁全部打开，将囚禁在笼内的大猩猩救出，即取得最后胜利。

此卡与金刚一代一样，每关均有时间限制，超时即失去一次游戏机会。

大力水手

这是一个比较简单的斗智游戏节目，共计三关，每关均在固定的场景进行。

游戏共有四种形式供选择，可在开始前按选择键决定。

(一) 一人游戏

(二) 二人游戏 (分别进行)

(三) 一人复杂游戏

(四) 二人复杂游戏 (分别进行)

游戏开始只有三次游戏机会，以后积分至一定数额，可增加游戏机会。

基本打法

第一关：大力水手只要将空中飘下的小红心取得 24 个后，即可画面上方组成一个大红心图形过关 (得分与取得红心的位置有关，位置不同得分亦不同)。水手的敌人会阻止其取得红心，并不时抛出斧头企图将水手击入水中。若被击中，

或与其相撞，均丧失一次游戏机会。对付他的办法有两种，水手可取得花盆（每关都有，但只能取得一次），取得后可获大力，其脸为为紫色，此时可出拳将敌人击入河中（时间有限）。或出拳击画面上方的紫色圆球，将水桶碰落，若大汉正在下方经过，即可将其扣入桶内（时间有限）

第二关：大力水手若能将画面上方飘下的音符取得16个后，组成一首乐谱，即可过关。游戏时，画面左上方有一人持汽球浮在空中，水手可利用其下方的踏板，弹起与其相碰可得分500。

第三关：这里有一只大鸟出现，它不断的追击大力水手，水手必须在躲避大鸟的同时，不断取得由画面上方飘下的各种字母，取得16个后可组成一个梯子，即过关。

通过三关，游戏还可循环进行。场景不变，但难度相应提高。

十字按键可控制方向，按A键出拳。

机械战警

“机械战警”描述名为“阿波考匹”的机器人警察进击匪巢，营救人质并最后击毙匪首的故事。

“阿波考匹”的编号为“警－001”，体重113. 4公斤，身高1. 88米，披软盔甲，能徒手搏击，或使用手枪、冲锋枪和火炮等武器。他英勇善战，但必须在战斗过程中不断补充“能量”和“时间”，方能保持战斗力。

本节目的情节和画面丰富多彩，趣味性和真实感强，各关的战斗方式各异，有徒手搏击，并使用各种枪械。敌方出场的有徒手匪徒、持枪或火焰喷射器的匪徒、狼犬、装甲人、摩托车、直升飞机、机械虫、机械战车、炮车等匪巢中还设有各种机关。

本节目共六关，在某些关与关之间尚穿插打靶游戏，打靶的成绩对过关起重大作用，这是一项独出心裁的设计，饶有趣味。

操作方法

A 键：枪、炮。

B 键：拳击。

SEL 键：盾牌。

ST 键＋方向键：选择武器。

方向键：控制射击方向，进出房间，上、下楼梯，下蹲取武器、“能量”和“时间”。

画面符号标志

T：允许战斗的时间，以方格表示

P：表示能量

WEAPON：显示各种武器的弹药数量（手枪子弹无限制，冲锋枪和火炮的子弹有限量）。

FOCTION：战斗功能标志，有“战警头像”、“拳头”、“指针”和“E”前三种为战斗功能指示，“E”为“时间”和“能量”的消耗报警显示标志。

SCORE：战斗得分显示。

攻关技法

第一关：进入匪巢

沿石铺路进入匪巢院内，首先遇到徒手匪徒和狼犬袭击，分别用拳击倒，前行至一房屋框架处，上楼梯可取得“能量”，过房架后战警拔枪，击毙狙击的歹徒和摩托车手，并补充“时间”。随后，出现敌方的直升飞机，可用枪击毁，并再次取得“能量”，之后进入匪巢仓库，看守的披铁甲人挥拳走来，只能用连击拳将其打倒。通过第一关，“时间”恢复满格。

第二关：营救人质

美国大使馆的办公大楼中，大使被歹徒绑架。战警到达办公楼之前，需用枪击毙敌方的枪手、火焰喷射手和持盾牌的扔手雷匪徒等，进入大楼底层，左行进一间屋，取得冲锋枪和子弹，越过第二屋门，直上二楼。

上二楼后，有两条途径可找到人质，第一条途径是向右行，越过三道房门，直上三楼，进入一间“机关室”第二条路是走捷径，即右行至第一屋门，进屋，到右侧，用拳连击屋柱，至断开缺口后跃入，通过暗道，也可进入“机关室”。进“机关室”之后，到屋右侧击柱，此时，有带齿机关 板走向战警，需用拳击毁，继续击屋柱，至断开缺口后跃入，到达囚禁人质办公室。

人质被一持枪歹徒绑架，此时，切不可救人心切而开枪，否则，会击中人质，使战警的“能量”减少。请游戏者运用盾牌，高潮救出人质。

在这关战斗过程中均需不断给战警补充“能量”和“时间”。

打靶游戏

本节目在第二、四关之后，均附设打靶游戏，要求游戏者在 30 秒内至少击中 30 个活动的枪靶，即可为下一关增加一次游戏机会，否则难以将本节目全部打完。

第三关：再进匪巢

本关中的匪巢是一座设有多道隔墙的四层楼房，必须按正确途径通过，其顺序是：一楼→二楼→乘左电梯→四楼→乘左电梯返三楼→四楼→三楼→进入下斜向小梯→二楼→一楼→返三楼→乘右电梯→二楼一楼→匪徒盘据的小屋。如此曲折往返进行，是为了取得冲锋枪和子弹，大炮和炮弹、“能量”和“时间”等装备和奖励。

到匪徒盘据的小屋中，先用手枪击退电梯中的匪徒，再迅速换冲锋枪击毙其它三个扔手雷的匪徒。

第四关：突破机关

下蹲用手枪击毁机械虫、补充枪械、“能量”和“时间”；对斜面喷射机关，可掌握喷射方向和喷射的时间，寻机通过；对发射垂直转弯子弹的机关，可下蹲射避；对喷火机关、可引发后，斜向用手枪击毁，并迅速通过；站在适宜位置，用手枪连发击毁坦克炮车；进入暗道后，换上火炮，靠近机械炮车、斜向轰击其炮筒，两炮后可将其击毁。

第五关：攻克基地

需将楼前持火炮匪徒击倒六次，以取得六发火炮弹；用手枪击毁直升飞机；到达有挂铁块机关和有敌方火炮手的场

地时，先等机关运行至头顶上方时，用一发火炮将其击毁，再退到左侧，用手枪斜向和斜上击毙上窜下跳的敌方火炮手。

第六关：最终胜利

通过滑道是关键。用手枪射击直升机和匪徒，用拳击毁运行的铁桶，尽快通过滑道；对坦克大炮，可轰一发炮弹将其击退，尽可能不用手枪，以节省“能量”和“时间”，用大炮轰击机械战车，火炮弹用完后（最多只能取得六发），退至左侧，改用手枪或冲锋枪，寻机靠近机械车射击其炮筒，直至击毁，至此，大获全胜。

迷 宫 岛

这是 IREM CORP 公司的最新出品，是智力和动作兼备的游戏。

第一关：蔬菜王国

小关：1——先待水点怪走到自己的上面，然后用 B 钮（用结冰弹）使之变成冰块，再行前将块向上推（B 钮），重复的将冰块向上推便可连接最上的岛，可将企鹅结冰消减，再取去三个梦袋即可！

小关：2——开始你被四个障碍物阻隔着，你只向着障碍物按 A 钮便可收回障碍物或使障碍物升起，其它障碍物是可以自己建筑，以完成旅程，但这版不须要这样做。这版就是要向上推冰块连贯三个分开的小岛，取得三个梦袋便可！途中要小心炸弹人，他会不时引爆自己，若在其侧便会给炸死。

小关：3——这版一开始要将左面的两块冰向左推，再利用弹簧的反弹力，接连右面的小岛，但用弹簧时必须离开冰块所经过的地方，否则若给反弹的冰块一撞便会死去，取到3个梦袋就可以了。这版较下方有一神像，只要走近一推，整个画面的敌人便会全部变成冰块（齿轮除外）。

小关：4——这版有四个齿轮出现，它们会绕着障碍物或小岛的海岸走，由于中间的空道只有一格空位，故齿轮追你时，便要立刻走到空旷的地方，同时你可用障碍物放在一格空位的地方来困着它，然后小心取走3个梦袋便可！（若想取下方的1－UP，小心下方的齿轮会出来攻击！）

小关：5——只要向上建筑便可！

小关：6——这版的新敌人——鸡仔的出现他会推冰攻击的，开始时他会为你打开通道，之后你便可消灭他。跟着，向下开路，绕过下方，经过梦袋时便将之取下，再把中央的水点结成冰，鸡仔又会为你开路，再取梦袋便可！注意在白色的方格你可以按A键使障碍物升起的，而紫色的方格则不能。

小关：7——这版要用槌仔在下方结一块冰，然后将冰向右推到头，再向上推，碰到槌仔后，槌仔会270°逆时针转动并将冰块打向右，贯通了左右。若想取下左上的两支雪条，只要让槌仔SET向下（用B钮），然后用冰块推向槌仔，再从右向左推便可开一条路来取雪条。

小关：8——这版又是向上开路，途中小心狐狸，记着就算把他结成冰了也不要推他，否则他会还原。

小关：9——这版中央有国个炮台会向我方不停发炮，你

需要边走边使障碍物升起来阻挡炮弹。

小关：10——这版需要用升起障碍物的方法，先清除上方的障碍物，然后站在最顶升起一个障碍物，将冰块推上，这样你便可以自右推冰块贯穿左右，此时亦要小心齿轮。

小关：11——向上推冰块开路便可以了。

小关：12——先向上开路，然后利用障碍物向右开路（像 AREA10）

小关：13——先向左右推冰，然后走到下方向上推冰开路便可，十分容易！

小关：14——这版的敌人只有炸弹人，你只要待他刚爆炸后，立刻用障碍物阻住他的出路，重复做便很容易走到上方（要注意障碍物会被炸弹人炸开的，故不要留在同一地方太久。

小关：15——先用冰块向左推，因为左右都有弹簧，冰块便会左右弹来弹去，小心给撞倒，再利用障碍物来截住弹来弹去的冰块，这样向上推便可取梦袋，而向下推可取到 1—UP。

小关：16——单靠向上开路便可，注意一些方格中央有水的地方是不可 经过也不可以将障碍物升起的。

小关：17——先将左下的槌仔 SET 向右，再用冰块向下撞槌仔，利用两个槌仔，便可使冰块连贯右方的小岛。

这关的首脑是大鸡，他会投掷大冰块，而大冰块投掷至地上会变成小冰块，你用小冰块推他五下左右即可（注意，他会不时地扑下来）。

第二关：水果王国

小关：1——这版十分简单，要躲开敌人炮台抛出的炸弹，将它推开即可（B钮）。

小关：2——只要利用冰和两边的弹簧填补小洞，便可轻易拿取梦袋。

小关：3——先向左推冰，令那三组冰不停左右移动，你沿路小心行便可，记住不要磅动最顶的齿轮。

小关：4——这版的敌人只有小丑，他会推球攻击，这些球只能用障碍物阻挡，不能将之结冰，取得3个梦袋便可！

小关：5——先将下方的缺口填补，然后在右面将障碍物升起，再将一块冰推向障碍物，然后将冰向障碍物一推，再立刻走开，当冰贯通上下后，取梦袋便可，若取1－UP便要小心齿会改变路线。

小关：6——这版有四对小鸡在外围，你要将两块冰不停循环的推，小心给撞倒，这版只有利用中央的冰块便十分容易取梦袋。

小关：7——只要用障碍物阻挡不停出来的炸弹人，并取梦袋即可！

小关：8——这版要利用中央的槌仔和左面的冰贯通，贯通左上十分容易，但贯通右上则要花点心思，先SET槌仔向上并离开，冰碰到槌仔后便可贯通右上！

小关：9——这版只要用水结成冰向上推便可，同时亦要小心齿轮。

小关：10——这版要先利用上面的弹簧令冰左右弹来弹去，然后站在左上，在冰刚接触弹簧时向下推，便可贯通左下。（注意：将冰推向紫色的尖石会将冰弄碎。）

小关：11——先在左上面结一块冰，将之推向右，跟着推向右，接着向下推，顺序向右、下、右、上、下右推便可贯通右方，而在最后的地方要用冰块阻挡炮台才取得梦袋。

小关：12——连用弹簧使可贯通右面。

小关：13——有点像 AREA3。

小关：14——先向上推便可贯穿左面，相反的推便可贯穿右面。

小关：15——这版不但要利用小鸡，而且要在左面和上面升起障碍物来截停小鸡所推出的冰块，才有希望贯通下方的小岛。

小关：16——先将从左数起的第二行那块冰向右推，然后向上、左、中推，最后向上推便可以了！

小关：17——先将右面的 SET 向左，然后用冰向槌仔一推，你立刻再走到右面，将冰块向右一推，拿取 3 个梦袋便可以了！

这关的首脑是小丑，他会抛球攻击，你要利用这些球当武器来推他，注意他会不时向下扑，及翻筋斗向下跳，小心给他撞倒，推倒他约六次。

第三关：糖果王国

小关：2——这版要将右面和左面的冰向上推，注意若其中一块冰不幸给弄碎，你便一定设法完成这版，所以推时要小心。跟着收回左上的障碍物，走到障碍物原先的位置向右推，小鸡便会为你开路，同样道理，若弄碎冰块你便无法过版只好自杀了（按 SEFECT 钮）。

小关 3：——这版的新敌人——士兵，他手持盾牌，故要

从侧面或后面攻击才可、此外若你自他的盾牌发结冰弹，结冰弹便会令你结冰，而使你不能动弹。

小关:4——这版有河单向你攻击,当你和他成一直线时,他便会把自己卷成一团滚过来，这版只要小心消灭河童，便可轻松去拿梦袋。

小关:5——这版只有一些流星的攻击,看准它们的走势,再小心拿取梦袋，注意尽量不要拿走四周的雪条，否则流量的轨道会因此而改变。

小关:6——先将槌仔SET向右,然后用冰向槌仔推便可贯通右面，用同样方法，冰块会在左面，然后再用冰向上推，跟着再把冰向左推便可连贯左面。

小关：8——这版要一面行，一面小心使用障碍物封着齿轮。

小关：9、10——只要好好适用几组弹簧便可，十分容易的！

小关：11——先用冰和障碍物阻挡两边炮台的弹，然后才往下去取梦袋。

小关：15——这版要一边不停走，一边用结冰弹射中央的小点，那中央的小鸡会为你不停开路。

第三关的首脑，灵童怪，利用他抛出的龟壳攻击他约七次便可！小心他会不时高速滚过来，而且有时时间会很长(右画面不停的滚)！

第四关：玩具王画

小关：4——有流量攻击，小心其走势，必要时利用障碍物阻挡它的前进。

小关：9——先将冰向上推，然后顺序向左、左、上推，立刻将左下的槌仔 SET 向左，再将冰向上，右推，立刻将右下的槌仔 SET 向上、下或右，那么冰反弹便可贯穿下方。

除了要完成地图上的版数外，你更要找寻 3 版隐藏版，在地图的左上和右上均有一版，另外 AREA10 和 11 的中央也有一版，完成全部后便进入 TOY 城堡！

最后的首脑是雪人，会推雪球，你先要用结冰弹将雪球结冰，然后再用它来对付雪人，同时亦要小心他跳到高处时，会留下一个影，小心避开那影，否则他一跳下来你便会被压死，推倒他约 8 次便大告成功了。

本卡没有选版，难度比较高，但在不懈的游戏者面前，胜利的画面必会给你带来面目一新的享受。

不动明王传

故事梗概

故事说的是有一个企图支配天下的黑翁，把能使“三宝荒神”醒过来的珠宝及继承者有诃梨帝女血统的“小夜”夺走了。同样继承有不动明王血统的“阿修拉那达”，为了救出小夜及夺回宝物而勇敢地站了起来，用七只刀完成计划，同时按照不动明王传遗书所传授的咒术及武器，来阻止“三宝荒神”的死灰复燃。阿修拉在游戏者的不懈努力下，将会取回被偷的珠宝及拯救继承诃梨帝女血统的巫女“小夜”。胜利

完成任务。

阿修拉达的自身能力

跑：挥动七支刀，并快速用刀向前跑，也可以回到左边方向。所以对于速度要能熟练的操纵。

跳跃：当场跳跃及斜面跳跃均可施展，但最后用斜面跳跃，一口气向前冲去，然而着地时必须注意。

爬树：爬上背景中的树及柱子，是画面上下不可缺少的技巧，必须先学会。

蹲下：可以躲开敌人的攻击，是一个重要的技巧，因为你的头上会不断有敌人的子弹飞过来。使用时，按十字键下端即可。

七支刀：这是主人公随身携带的武器，刚开始是短剑，后来逐渐变长，直至将分成4段的七支飞刀一一找出，组合成威力无比的神剑。

另在画面上有许多般若门，一定要进去看看，如果幸运地会见菩萨，即可得到一种宝物。

宝物介绍

主人公在行进或攻击时，若画面上有宝物出现，一定要取下储存起来，在必要时使用。

替身术：在被敌人射倒时，会代替你死亡，所以这是绝对不可缺少的宝物，必须要多加储存。

金孔雀：当掉落在破坏的桥下或洞穴及无底深坑时，金孔雀会立即来救助。此刻你可按十字键将主人公带到任何地

方。

般若门之匙：如果没有得到这种钥匙，就无法进入般若门，因为门非此钥匙开启不可。

火把：进入地狱世界，如果没有火把，很难分辨敌人的行动。

护身符：该宝物能保护你不被看不到的敌人攻击，而有利的冲破敌人的阻力。

加力宝：将敌人首领打倒后便会出现。一旦取得它，手中的武器威力会大大增强。

白玉：这是一开始就使用的标准装备武器，直到将第一个首领消灭为止。

红玉：这是首次可以得到的武器，它能够贯穿敌人。所以，即使在远方的敌人，也能轻易打例。

雪玉：在画面 1——3 可以取得。这种武器用以对付画面 2——1 的敌人有特效。同时它能给敌人三倍的受伤程度。

火焰弹：会出现在 2——2 的画面。利用它对付 2——3 的敌人最佳，也能给敌人三倍的受伤程度。

雷电：可以在画面 3——1 画面，这种武器对付破军城的敌人，比一般武器的威力强三倍。

念珠：对于死后还魂的幽灵敌人，只有用此武器把他们击倒，又可以在画面 1——3 中发挥很大效果。

光玉：可以在画面 2——1 取得。它可以给洞窟中的敌人三倍以上的受伤程度，并将敌人打倒。

空气弹：可以使空气爆炸，借此打例敌人。在画面 3——1 使用最理想。

念动波 1：它能贯穿敌人，给予敌人三倍以上的受伤程度。它的威力极强，会出现在画面 3——2。

念动波 2：这是在画面 3——3 最后能取得的武器，它能使敌人受伤程度高达五倍。所以，它可以说是最强劲的武器。

阿修罗术：攻击用宝物，可以朝八个方向发射。利用它对付由各方面偷袭的敌人非常有效。但这种武器只能在一定时间内使用。

飞翔脚：奔跑的速度可以加快。一旦取得后，在这个画面的时间内有效，同时跳跃的距离也能大提高。

神龙变化：获得此宝物后，会变身为巨大的龙将敌人打倒，这种武器非常有力，而且是无敌的。

风车斩：获得它后，如果一直按 A，七支刀会像风车般的旋转，可以作攻击或防卫武器。

小人分身术：取得此宝物后，可以分身四个小人，中弹一次会减少一小人，请注意保护自己。

集丸：取得此宝物时，集丸会由画面的左方飞过来。它又可以在阿修拉那达的头上把敌人打例，是主人公的好助手。

分身术：可以分成两个阿修拉那达向敌人发动攻击，分身时是处在无敌的状态。所以此时要尽量将敌人打例，以便贮存的宝物更多。

分身影：取得它后，可变为无敌。开跑时影子会由后面跟上来，而且，可以留下数人的影子来移动。即使掉落在针山也不会受伤，这样可以放心地前进。

黄金佛：在游戏中将敌人打例以后，有时会出现在画面的上方，如果取得这尊佛像，可以得 1000 分，此时幸运会降

临在你的身上。

浮游佛：如果能得到这个宝物，便可提高一度，同时可以奖励一个阿修拉那达，然而想取得这种宝物，必须和般若门中没有掌着宝物的菩萨见面，并坐在左边入口的上方，面向墙壁用力砍五下。

风神术：取得此宝物后，画面上会刮起轰隆的龙卷风，以此将沿途的敌人吹倒，同时给大首领和二首领沉重的创伤。

飞翔术：取得此宝物时，在一定时间内可以在空中自由飞翔，利用它闯过高山峻岭，但要留神敌人的暗箭。否则将坠落而亡。

护身火术：一跳取得宝物，主人公的周围出现旋转的火球，避免敌人的攻击。

念缚术：在对付顽固的敌人时，取得此宝物时，所有的敌人将束手挨打。

脱身术：你在般若门打得吃力时，如果拥有此宝物时，将会随着一道亮光而脱身去。

雷神术：取得此宝物后，首先将敌人引进画面内，然后使用它，一道白光伴着雷鸣声，画面上的敌人纷纷倒地。此武器是对付首领不可缺少的东西。

排魔术：使用此宝物时，画面上在一定时间内不会出现敌人，因此，要抓紧时机通过危险地带。

极光术：此宝物能发射强烈的光线，使敌人受到严重伤害。如果你准确的击中首领，确实命中时，他会获得成功。

自我爆炸术：当你取得标有骷髅宝物时，即有了自我爆炸术。这种武器往往在难解脱的逆境中使用。自己粉身碎骨

后，敌人将受到创伤，但损失一个阿修拉那达。随后，阿修拉那达的头部开始复活。

十三种小喽罗

骷髅犬：如果有固定的地方徘徊时，它会突然在画面上出现。至于这种敌人，即使打倒也不会有宝物出现。

土鬼：会从泥土中冒出来。一旦被抓住就丧失反抗能力，只有过一会儿才能解脱，因此最好利用手中的武器及时进行攻击。并尽快离去。

还魂精：因为这些敌人已经死亡了，所以没有念珠是无法将他们打倒。虽然，他们的行动迟缓，但一直对你进行纠缠。

伛偻鬼：他会蹦蹦跳跳的和你靠近，而且会向胸投掷短剑。所以，对付这种敌人要与它保持一段距离。

灯笼鬼：会在洞穴中到处徘徊，同时会用镰刀攻击你，是一个凶恶的敌人，必须使光玉来对付它。

马佑拉：居住在冰崖中的冰雪使者，他会使用剑，而且眼睛会发射寒光，对付这种敌人的唯一宝物是——火焰弹。

阿拉罕：他会用跳踢的方式不断向你攻击，可谓是一个武林高手。你可以用七支刀来对付，但必须连续击中他两下才能打倒他。所以，最好武器是使用空气弹。

野太郎：会用弓箭向你攻击，他的动作相当敏捷，至于他射来的箭，可用七支刀加以隔开或躲开。

鼬鼠怪：它会时隐时现向你扑来，是眼睛不易察觉的敌人，假如你有护身符时，这种敌人就自动消灭。

饿鬼：它也是眼睛看不到的敌人，但是利用止观术可以在一定的时间内看到，所以你必须在最短时间内了解它的动作。

魍魉鬼：它是在黄泉图守护黑翁的敌人。在所有看不到的敌人当中，它的动作最复杂多变。

武士：他会拔刀攻击，他的动作单纯，所以必须了解他的动作规律。

般若门中的首领

熊彦：在画面 1 中的敌人均属熊彦。此时 普通的武器是没有用的，最好是使用七支刀或单发宝物。此刻即使用白玉或红玉丝毫的影响也没有。

云水：位于画面 2 般若门中的便是云水，他会挥动木棒向你攻击过来。此刻，最好是蹲下来攻击对方，当对方受到创伤后，般若门内便变得漆黑。

鬼士：他会在画面 4 出现。只要对他连续攻击，就会变成漆黑的骷髅。

死人天狗：他会一面在空中飞翔，一面将武器投掷过来，会在画面中出现。

阿修罗：他是二首领中最顽固的角色，他的威力不亚于首领的力量，这个阿修罗动作显得非常迟缓，但你稍不留意，就会吃苦头。要消灭他，只有攻击他唯一的致命处——头部。

十三大首领

般若：他头生利角，散发披肩，身着白色紧束装，张着

血盆大口，手持利剑向你攻击过来，尽快了解他的运动规律，寻找机会消灭他。成功可得 500 分。（画面 1——1）

魔僧兵：他着一身银灰色长袍，并遮头捂面只露一双恐怖的眼睛，手持一根长鞭威风凛凛地向你挑战。因为他的武器较长，不宜靠近他，此时你使用红玉就可在远距离击中他，成功可得 500 分。（画面 1——3）

妖魔大僧王：他身披一件红黄相间的大披风，头盖一顶硕大的僧侣帽，难识“庐山真面目”，能隐隐身又能还身，还身时会用手中的禅杖顶端发射光玉，这种光玉相当厉害。他隐身时往往只露出一根禅杖，他只有追踪禅杖来判断他的方位。他活动在凶王寺院内部。成功得 500 分。（画面 1——4）

火具士：他蓬头红衣，口吐火焰，手握长剑张牙舞爪的向你扑来。你可利用雪玉对付火焰。他徘徊于邪宴舞台上。成功得 1000 分。（画面 2——1）

鬼：他呲牙咧嘴长着一身长毛，宛如一头棕熊。他不断挥动木棒，而且口中吐出鼬鼠。此刻你必须绕到他的背后攻击他。他生活在广阔的洞窟中，成功得 1000 分。（画面 2——2）

雪女：她洁白婀娜的身段，她用一双贪婪的眼睛搜寻阿修拉那达的身影，在冰雪的世界里，他会利用冰针与雪砖伤害你，可用火焰弹消灭她，因为火能化雪。当你来到冰牌坊时，雪女就会出现，成功得 1000 分。（画面 2——3）

天狗：略（画面 2——4）

武藏：他头顶斗笠，身裹棕衣，挥舞着一把寒光闪闪的剑。他的剑术快捷灵活，也能念动波。此刻，要用空气弹攻

击他。他躲藏在无底洞的最内部，可以标着鸟形墙壁处发现他。成功可得 1500 分。（画面 3——1）

武士：他身穿龟甲，手握大刀，不可一世的站立在骷髅堆上。要消灭他，首先要用雷电贯穿他的龟甲，并选择使用念缚术和雷神术，这样，就可以给他致命打击。成功可得 1500 分。（画面 3——2）

妖魔大将军：他一身金黄色龟甲，手执宝剑站立破军城门上，等待阿修拉那达的到来。由于他功夫精深，又会口吐火球，是个十分厉害的首领。你手中的武器一定要击中他的火球，否则，制服不了他。成功可得 1500 分。（画面 3——3）

红姥姥：她白颜红装，飞舞着向你袭来。她另二个招术是：阻挡波和波动急波。前者是防身的，后者是攻击用的。你可使用连续发射念动波来打倒她。她藏身处是破军城屋顶上。成功可得 1500 分。（画面 3——4）

黑翁：身穿青衣面带奸笑，安居在黄泉国，他的武器是扇子与波动念波。他是全部游戏节目最大强敌。要消灭他，可以利用七支刀将扇子打在地上，然后躲过波动念波，设法消灭他。成功可得 2000 分。（画面 4）

攻关技法

竹林（1——1）：在这个画面上有 3 处般若门。另有断桥、洞穴和陷阱，除了从竹林通过外，还要掌握跳跃前进的方法，至于何种方法由自己决定。本关首领：般若。

比督山杉材（1——2）：在这一关前进时，要格外留心针

山地带，若失脚将会受到创伤。如果你有替身术就不会受伤。本关首领：魔僧兵。

墓地（1——3）：这个画面遍地坟墓，令人生畏。此地有许多机关，如你不熟悉地形，一直朝右方奔跑时，永远跑不出这个游涡型地域，其背景永恒不变。要走出迷宫，须冲破阻力，拼命朝上爬，一级一级的往上攀登。这个地方有三处般若门，当发现门时一定要进去取宝物，否则难以战胜首领。如果没有取到宝物，就用上一关的宝物对付它。要想找到首领，必须攀到楼梯的末端。本关首领：仁王。

凶王寺院（1——4）：进入本寺院后，尽量由上面通过前进。因为下面属于连绵的针山地带，所以还须高超技巧才能通过危险区域。由于这里针山太密，要以小幅度的跳跃前进，同时也要注意敌人的偷袭。这一关虽然会发现被黑翁劫去的珠宝，但只能眼看着被兀鹰抢走。预示着追回珠宝的战斗已拉开序幕。此外，这一关有一尊巨大的佛像，要留意从佛像附近来的敌人。将此关首领打倒后，可提高七支刀的威力。本关首领：妖魔大僧王。

火焰山（2——1）：这个画面燃烧着火焰，流淌着岩浆。要通过这一地带，千万别掉进岩浆里，并防备前后偷袭的敌人。本关首领：火具士。

钟乳洞（2——3）：这里虽然是宁静的冰天雪地，但洁白的世界也充满着邪恶。原来这里的桥是坏桥。这里的洞是杀人坑。尤其是充满杀机的女恶魔王正等着阿修拉那达。本关首领：雪女。

天狗塔（2——4）：这个画面是塔的内部。如果顺利到达

塔楼顶端消灭首领，就要从右往左，一边打倒敌人，一边由楼梯跑上去，跑到最顶端，当你把首领打倒后，七支刀的威力又增加一等。（即七支刀变长一节）本关首领：天狗。

无底沼泽（3——1）：这个画面是无底的沼泽，如果不小心掉入沼泽就没命了，所以通过这一地区，最好是用飞翔术一口气飞过去，另外还要利用止观术，否则会遭隐身敌人的袭击。若遇首领用空气弹于他较量。本关首领：武藏。

破军城城壁（3——2）：这是首领们的城堡，其城壁全部是用骷髅筑成，给人阴森恐怖感。此刻，你利用飞翔术往上飞，飞行中要躲开敌人的攻击。当来到巨大骷髅前时，首领便出现了，这时要留心首领刀尖发出的光玉。本关首领：武士。

破军城石恒（3——3）：这个画面的石恒上没有陷阱和洞穴，敌人频频出现，危险地带好好像无止境的出现在你眼前。要根据情况选择宝物，便是关键所在。前进路线是：从城墙往上爬后，便由石塔上朝入口跑过去。门前站着首领挡路，要打倒他可进入城内。本关首领：妖魔大将军。

破军城内部（3——4）：这是一座非常广阔的楼阁，进入此楼后，一直朝最高楼层爬，千万不可犹豫徘徊。上到顶端的小房，就到了首领们的寓所。如果占胜寓所中的首领，你的七支刀便达到它的最好形态和威力。本关首领：红姥 姥。

黄泉国（4）：这是最后一个画面，这里有燃烧的军械，无底的沼泽，挂着龙头化石，所有小喽罗，二首领，大首领和总头目黑翁就盘据于此。因此要作最后的拼搏，首先到般若门取得宝物，然后靠自己的技巧取胜。最后的决战不惜生命，

尽量使出所有剩下的宝物。此刻，趁黑翁举起双手时攻击最有效，同时要防备对方受创伤时移动消失。消灭黑翁后，阿修拉那达的七支宝刀向“三宝荒神”投过去恶魔的复活终于毁灭了。

尾声：被囚禁的小夜终于出现在阿修拉那达的面前。二人快乐的携手向比教山的明王堂奔去……

综合评价

此节目险象环生，扣人心弦，自始至终表现了阿修拉那达的凛然正气和高超的武技，是一个不可多得的游戏节目。

燃烧战车

故事梗概

南部非洲腹地，格鲁兹巴石以北二百公里。那里有一个“外部天国”。

80年代后半期，由一个被称为英雄狂人的士兵产生了这个武装要塞国……

现在，这个“外部天国”发生了什么事呢？据说它们开发了一种要重新改变世界战争史的恐怖的杀人武器。

为了收集这种武器的情报，派遣了“狐狸猎狗”部队的一个人——灰色猎狗。但是，几天后，“金属爆破”的联络讯号还是中断了。

灰色猎狗的失踪，恰恰证明了“最终武器”的传说是真的。于是，再次给“狐狸猎狗”部队下达了命令。

这次前往的是刚加入“狐狸猎狗”部队的美国兵——苏里特史尼克（固体蛇），他的任务是追查灰色猎狗的下落，侦察“金属爆破”的具实情况并将其破坏。

苏里特史尼克带着步话机，第一次独身前往战场。据说：“外部天国”集中了世界各国的优秀的雇佣兵。结果怎么样？史尼克能完成任务吗？

步话机里传出了“狐狸猎狗”部队总指挥官，大头目的声音：“史尼克，这不是训练，这是真正的战争，祝你好运……”。

他的耳边仿佛响起了枪声。

这是一个以“破坏最凶杀人武器金属爆破”为目的的战术实际演练的冒险游戏。要想完成任务，必须靠装备情报、而情报必须借助于俘虏和无线电收发报机才能搞到。

敌人的要塞区域都设置了哨兵和各种警戒网。

你要在不被敌人发现情况下前进。

用电梯移动大楼内的地板。要打开室内的门，须有开门的卡片。

一旦被哨兵或警戒网发现，就转变发现形式，敌人便开始攻击。

要想得到一定数量的俘虏，须升等级。等级一上升，最大生命力也就增加，并进一步增加有个数限制的武器和装备品。如果杀掉了俘虏等级就下降。

A 键——用武器品目进行攻击时使用。

B 键——拳击时使用。

开始键——游戏开始时使用。在游戏过程中一按就停止。

选择键——在字幕画面上一按，立即从开始画面开始，但要选择连续画面。在游戏过程中一按就出现指令方式。

控制键——使演员上下左右移动。乘电梯时也一样。

游戏人物

苏里特·史尼克——密码名称苏里特·史尼范（固体蛇），刚加入“狐狸猎狗”部队的新美国兵。第一次接受任务投入战斗。

画面说明

①**生命**——为零时就为出界。每升格一次，麦克斯便跟着增加。

②**等级**——演员的等级，用星数表示。最高为★★★★。

③**呼叫**——外部跟演员报话机联络时“呼叫”信号星点灭（一闪一闪）状。

④**武器**——表示演员的使用的武器。

⑤**弹数**——表示使用过程中的武器弹数。

⑥**装备**——表示你所装的装备品。

选择画面

一按选择键，画面就显示出指令方式。

用控制键移动游标，选择方式，用 A 键控制各自的方式画面。

武器选择画面

对于缴获（到手）的武器，用控制键移动游标进行选择。通过选择键，等回到游戏画面后使用选择了的武器。

装备选择画面

用与选择武器相同的方法选择装备。

但是，在使用一部分装备时，也有不按 A 键就无效的。

无线电发报机是维持游戏进行的装备。通过指令方式选择发报机。一按 A 键，发报机就能进入画面，一按选择键，就回到游戏画面。

调节频数请通过左右移动控制键进行。

①发报

呼叫对方时使用。但必须符合当时的频数。否则无论怎样发射，也不能发射到对方，符合频数后，用控制键▲发射。

发射时按发射指示灯，“我是固体蛇，请回答”，如果对方听到呼叫，联络内容将返回。

（有时对方不在，即使上面数正确，也不会有回音）

②收报

只限于对方接收，只要频数正确，便会收到联络内容。

③呼叫

对方呼叫时，游戏画面内的呼叫信号和呼叫声会告诉。

这时，只要进入收发报方式，联络内容便自动出现。没有必要按接收方式 调频。

武器

开始，演员没带任何武器，请从敌人要塞处夺取。

寻取前，拳击是唯一的攻击手段。赏可任意选择使用 7 种武器中的一种武器。

手枪：（子弹从 92F）
小手枪。一次连发、可装消音器。

辅助机关枪：
半自动 SMG。可自动发射可装消音器。

碟靶式发射器：
可发射碟靶弹。

塑料炸弹：
调节后可定时爆炸。

火箭发射器可发射火箭弹

遥控导弹：
可通过控制键自由使用，操作中演员不能移动。

消音器：
可装在手枪、机关机上。能消出枪声。

地雷：
演员可调节，1 个画面可调节 3 个。

装　备

防弹背心：
可将敌人子弹的袭击（损害）减轻一半。

防爆衣：
能经受暴风、大风的处理炸弹时的保护服装。

手电筒：
地道照明用。

红外线风镜：
清楚红外线传感器的位置。

瓦斯面具：
在瓦斯地带戴上它，不会有危险。

地雷探测器：
能弄清地雷位置

天线：
即使在敌人的干扰波地区也能联络。

放大镜：
可上下左右看，室内不能使用。

指南针：
有了它，可横跨沙漠。

氧气弹：
如在水中使用，不会有生命危险。

铁头：棒
用铁头棒找拨隐避的门。

解药：
即使中了蝎毒也不会有生命危险。

配量： 救急用粮制服（军服） 一个一块、可抢救生命。	剪去 1～8 就可打开
攻击兵： 一旦发现演员便立即一边射击一边冲过来的普通兵。	蝎： 平常慢吞吞地：一旦接近兵便突然进攻，一次被咬就将减短生命。

犬： 对于放养的犬。开始是睡着，一旦睁眼便扑过来。	控制高压电开关的男人比哨兵凶狠，一旦发现情况便跑去按高压电流开关。
睡觉的兵： 从头至尾都在睡。	哨兵： 按规定方向巡逻，一经发现，便攻击。

游戏技法

选好“结尾”后，就变成收发报方式（发报机画面）的画面。显示指令记下这个指令，在超过游戏时间的状态下，仍可再次玩游戏。

在字幕画面上选择“继续”后，变成指令输入画面。

从面，将前面记录下的指令输入。

等游标与想用十键打入的文字相符时，用 A 键打入。

选择多种武器

先选 PASS WORD（密码）功能，然后用方向键移动字母 A 钮确定字母输入密码。初级：333MN 在 FGGOP OKOKI MUMMZ；中级：5NNZY JZZSG UOOOU UPRSP UNU－ZQ；高级（全中武器）：OUZZZ GZZZC 4OOOU UYRYX NZZZT。

第一滴血

此卡系根据美国超级电影明星史泰龙自编、自导、自己担任主演的畅销影片“第一滴血”制作的，其内容与影片基本类同。此卡供单人游戏。

1. 故事梗概：美国侵略战争结束后，美军司令部根据内线特工人员提供的消息，获悉在越南某地仍旧关押着一批美国战俘。为此，美军司令部决定派精干的武装人员前往越南营救战俘。原越南战争中曾服役于特种部队的军官兰博接受了这项艰难、危险的任务。在越南姑娘阮春氏和无名老人的帮助下；兰博凭借其丰富的战斗经验和超人的毅力，单枪匹马，在敌营中几进几出，终于救出了被越军关押的美军战俘，逃出越南，胜利返回美国。

2. 按钮使用方法及可供武器装备：按开始钮（START）可使游戏开始，游戏进行中按此钮可暂停。按选择钮（SELECT）可选择各种武器装备使用，并提供代表生命力的血

瓶。游戏时，画面上方显示有一排方框，标有生命力数量，局数显示，各种武器装备取得数量。兰博可取得使用的武器计有：匕首、飞箭、弩，附有炸药的弓箭，冲锋枪、手雷。游戏开始，兰博只有匕首可以使用，随游戏的进行，消灭各种敌人，可取得各种武器装备。一种武器使用完毕，即恢复为匕首。如果使用其他武器装备，可使用选择按钮选择。除手雷可取得 9 颗外，其余武器均可取得 99。匕首为无限使用的基本武器。生命力开始为 100 分，每过一关可增加 100 分，最多可增加到 900 分。提供生命力的血源（血瓶），最多可取得 9 瓶，每瓶为 100 分。当生命力为 0 时，兰博将退回到游戏版面的开始处重新开始。因此，应注意随时增加生命力。标有 L 的方框为局数显示，随着积分的增加，局数的增加，局数越高，武器的威力越大（除匕首外）。游戏进行中，可选择各种武器装备及增加生命力，也可按暂停键进行选择。当生命力为 0 退至版面开始处时，按选择键可显示积分，局数，及此局应打多少积分方能升局。

十字按键为前进（向左或向右），按十字按键下可蹲下。画面出现“N”（北）或“S”（南）的方块时，兰博站在其上方，按十字按键上，可变换版面。另外，与己方人员接头时，当兰博与其重合时，按十字按键上，即可接头，画面上出现人物图像和文字（日文），按 A 键，文字将连续出现。游戏时，A 键为出匕首（使用冲锋枪等武器时，可单发，也可连续发射），B 键为跳跃。

3. 领域及游戏方法介绍：

第一关：游戏开始，兰博由美国乘直升飞机到达东南亚

某国美军空军基地。下机后，兰博应先与基地内穿红衣的己方人员接头（按十字键上），然后在“N”方块处变换版面（按十字键上），再一次与穿绿色军装的1方人员接头，然后进入暗室取得钥匙和生命力（兰博与暗室门重合时按十字按键上）。此时画面上将显示兰博已取得生命力100，及代表生命力的血瓶5瓶，并获得20支飞箭。然后应在“S”方块处变换版面回到原画面，再一次与穿红衣的己方人员接头，接头后兰博将乘直升飞机前往越南（此时应注意，接头人员必须正确无误，如接头人员不对，兰博虽能乘上直升飞机，但画面将是黑暗的，游戏将在黑暗中进行）。直升飞机将兰博空投至越南某地的原始森林中，这里有遍地爬行和栖息在树上突然跃下伤人的毒蛇，空中飞舞着蜇人的毒蜂，兰博可使用匕首将其消灭，消灭后可得分或取得飞箭，然后正确选择“N”或“S”变换画面，进入森林深处，这里不仅有毒蛇和毒蜂，还有凶猛跳跃伤人的猛虎，将其消灭可取得10支附有炸药的弓箭，应将其反复消灭（办法为消灭后变换一次画面，再回到原画面老虎还将重新出现），直至取得99支为止，然后正确选择“N”或“S”走出森林，会见到前来接应兰博的越南姑娘阮春氏，与其接头后，她将为兰博引路，前往为兰博提供敌军情况的无名老人栖身的住处，接头后，来到一条河边，第一关即告通过。

第二关：兰博会同阮春氏和无名老人来到河中一条船上，此时兰博应再次与阮春氏接头，接头后，画面将出现闪烁的蓝光，蓝光闪过后，兰博损失的生命力将会重新加满。离开老人和阮春氏后，兰博应向左跃入河中前进，进入另一画面。

这时画面右边将出现一个高高的台阶，跃上台阶即可进入河流遍布的沼泽地，这时河中有游鱼会跃起伤人，空中有蜇人的毒蜂四处飞舞，将其消灭，可得分或取得飞箭。前进至第一个“N”方块处，变换画面，兰博将进入丛林地区。丛林中有跳跃咆哮的猛虎，飞舞的毒蜂，地面上遍布爬行的毒蛇和蝎子，消灭亦可得分或取得飞箭。再前进至“N”方块处，变换画面，兰博将来到一处险峻的山崖下，这时崖上不断有滚石落下，兰博应避其前进。崖下有两只凶猛的大猩猩，兰博应使用匕首将其砍杀，每杀死其中一只即可获得代表生命力的血瓶一瓶，因此应反复砍杀，直到取得 9 瓶血为止。然后向右前进登上一有毒蛇和猛虎巡哨的高地，将老虎消灭可获冲锋枪子弹和手雷，所以也应反复砍杀，直到武器加满为止。然后按原路线返回到河中船上，向右跃入河中前进，进入另一处丛林地区。丛林中飞舞着艳丽的蝴蝶，地面上有爬行的毒蛇和巨嘴鹳鸟巡哨，冲出丛林后来到一处险峻的高地上，这里由毒蛇和猛虎看守着，此时应及时在“N”处变换画面，兰博将进入黑暗的地下通道，正确选择“N”或“S”变换画面，兰博将走出通道来到由蝎子和飞行骷髅看守的另一高地，地面上标有“N”和“S”，但兰博应一直向右前进，越过高地，来到无名老人居住的木屋旁，与老人接头后，兰博应进入老人居住的木屋中取得进入地下通道所需的照明物（方法是兰博站在木屋门处按十字按键上）。然后再次进入地下通道，此时地下通道将被照亮，你会见到飞舞的蝙蝠，口吐火球的巨蟒，岩洞上的钟乳石也会突然落下伤人，正确选择“N”或“S”变换画面，兰博将来到一个深不见底的陷井边，跃下后，

会见到看守生命力的少年，接头后，将有一只闪闪发光的巨型蜘蛛出现，将其消灭可将生命力加到 200（在此之前生命力只能加到 100）。然后兰博应按原路线返回船上，向左前进再次进入沼泽地，一直向右前进至尽头处，会见到河中有 条游鱼，将其杀死可获得提供生命力的血瓶。反复杀死将血瓶加满后，正确选择“N”或“S”变换画面，又将进入另一丛林地带。走出丛林将来到一条大河边，此时河面上有台阶式的独木桥供兰博通过，兰博应迅速跃上桥面通过。再次进入沼泽地区。正确选择“N”或“S”变换画面，兰博会到达通往敌军营地的大桥上，这时河中有气泡不断冒出伤人，鹳鸟在桥下来往巡哨，兰博应跳跃躲避气泡前进，如被气泡撞中掉下桥面，就只能回到沼泽中重新开始。大桥通过后，兰博来到敌军营地外围，这里由手持各种武器隐蔽在工事后的敌军士兵守卫着，将其引出消灭即可过关。

第三关：进入敌军营地后，兰博来到一座旱桥上，桥上有往来巡逻的敌军士兵，桥下有敌军构筑的工事和堆积的弹药箱，砍碎可获得飞箭或得分。通过旱桥进入敌军营地内部，这时兰博将与手持各种武器的敌军交手。穿绿色军装的敌军手持冲锋枪不停的射击，穿红色军装的敌军会突然跃起飞脚伤人，还有手持狼牙棒不停挥击的彪形大汉。在营房内堆积着弹药箱，由穿蓝色军装的敌军看守着，其中一箱砍碎可获得提供生命力的血瓶。此外，兰博的生命力已所剩无几了，因此，必须将血瓶加满，然后再返回旱桥上。这时，敌军将更凶猛的向兰博攻击，其中有一名穿红色军装的军官，将其杀死可获附有炸药的弓箭，将一穿蓝色军装的军官杀死可获飞

箭，因此，应反复加满。再次冲过旱桥，兰搏将来到通向关押美军战俘牢房的大桥上，桥上有手持狼牙棒的彪形大汉和手持各种武器的敌军守卫，此时兰博必须使用冲锋枪连续扫射将他们消灭，方能通过大桥（如被敌军打入河中，只能回到沼泽地区重新开始）。然后通过一条索桥，将来到关押着美军战俘的牢房，兰博可使用匕首将大门砍碎，进入牢房，于战俘接头后，战俘将随兰博逃出牢房。救出战俘后，兰博可按原路线返回至敌军营地外围，即可过关（但此时游戏者应检查生命力，各种武器弹药是否充足，不足应加满后再返回）。

第四关：兰博返回到通往敌军营地的大桥上，这时桥上和河中会有很多敌军士兵拦截兰博，此时游戏者应检查一下积分为第几局，如果积分已达到 L_3（第三局）的话，兰博就应选择飞箭或弩来打击敌人，因为此刻使用匕首伤敌将大量消耗生命力。在返回途中各场景不变，但各种伤人的动物都变成了手持各种各样武器的敌军士兵，在地面和河中均有敌军拦截，而天上敌军飞机还不时投下炸弹，因此兰博应不失时机的使用武器消灭敌军，而且要注意不要让生命力枯竭，返回至与阮春氏接头的船上，阮春氏和无名老人将在此等候着兰博，再次接头后，河中将出现一敌军官手持手枪射击，将其消灭即可获得生命力 300（在此之前最多可获生命力 200，加上 9 瓶血）。然后兰博应接第二关所走路线返回至大猩猩处，反复消灭大猩猩和老虎，将血瓶和冲锋枪加满。向右前进至一高山下，再向左前进，这时空中有巨石搭成的台阶出现，而山上不断有滚石落下，兰博应避其跳跃迅速前进（如

被滚石砸下，将回到大猩猩处重新开始)。通过后将来到一有敌军把守的高地，通过高地即可过关。

第五关：画面一出现，兰博将带领美军战俘出现在一处高地上，这时天上不断落下追踪而来的敌军飞机投下的炸弹，而美军前来接应兰博和战俘的直升飞机正在高地上等待他们，兰博必须迅速带领战俘登上飞机，因为直升飞机不停的起落，因此要求动作正确无误（登机方法为，跃上直升飞机打开的舱门，同时按十字按键上)。然后直升飞机将把战俘和兰博送往安全的美军驻地。

第六关：通过第五关后，阮春氏将出现在画面上，向你提供在另一处敌军营内还关押着一批美军战俘，兰博应继续前往营救的消息，并为游戏者显示敌军头目的传真照片，以及他们的武器装备情况等等。最后画面文字有箭头出现，游戏者应使用十字按键调整箭头，下一关的画面才会出现。这时阮春氏将出现在敌军营驻地，与几位内线特工人员接头后(按十字按键上)，将会来到营内部，阮春氏必须在军营内找到兰博并与其接头(兰博此时已隐藏在储藏弹药的木屋内，阮春氏站在屋门处，按十字按键上，便可找到兰博并与其接头传递情报)。接头后，兰博将出现在敌军营内，这时，手持各种武器的敌军会蜂拥而来，有手持冲锋枪的敌军士兵，有拿手枪的敌军官，以及无敌的机器人和身背定时炸弹的敌军敢死队。兰博应迅速冲破敌军的包围前往关押着美军战俘的敌军指挥部。途中还会遇到各种敌军的拦截。冲出敌军营地后，将遇到一名骑摩托车飞驰的敌军联络官，使用冲锋枪连续射击将其击毙，可获生命力 400。然后兰博将来到前来接应的无

名老人居住的林中木屋旁，与其接头后，进入其居住的木屋内，可将损失的生命力重新加满到400，继续前进来到河流密布的沼泽地区，此时兰博应尽力躲过河中游鱼和空中毒蜂的攻击，以保持足够的生命力。穿过沼泽地区后，兰博来到一悬崖下，悬崖上倒挂着飞流的瀑布，水面上有鹳鸟来往巡哨，空中毒蜂飞舞，兰博必须躲过它们的攻击，跃入瀑布下隐藏的台阶，在台阶上的“N”方块处变换画面，进入地下通道。进入黑暗的地下通道后应向左前进，会见到一只口吐火球闪闪发光的老虎，使用冲锋枪连续射击将其消灭，可获生命力500。然后向右前进，黑暗中将不时有飞舞的蝙蝠，爬行的蝎子攻击兰博，岩洞中的钟乳石也不时落下伤人，尽头处在空中有供兰博跳跃通过的台阶，脚下是深不可测的深渊，掉下将返回到悬崖下重新开始，因此，兰博应迅速通过。即可过关。

第七关：走出通道，兰博来到瀑布遮隐的悬崖下，出口处有一敌军士兵使用机关枪不停的向兰博射击，将其歼灭后，画面上将有内线特工人员提供的情报出现，告诉兰博，阮春氏和无名老人已经被敌军杀害，兰博只能自己前往敌军指挥部营救战俘，不会有人再为他提供帮助了。冲出瀑布，兰博将来到敌军空军基地，由于时间紧迫，兰博必须想法夺取敌军直升飞机前往敌军指挥部营救战俘。基地的围墙高不可跃，围墙后有手持重武器的敌军士兵把守。兰博可使用匕首将围墙砍开，进入围墙后，兰博会遇到一在空中飞行并不时喷射火球的怪物，兰博必须使用附有炸药的弓箭向其不断射击，方能将其消灭，消灭后获得生命力600。再向前进，会出现手持

各种武器的敌军对兰博攻击，地面有一触即炸的地雷和不时飞起伤人的铁蒺藜。兰博应一直向右前进，将来到机场上，这时停机坪上有一架红色的直升飞机等待着兰博，进入飞机后，画面上将出现文字告诉游戏者，兰博必须进入敌军基地大楼，取得燃料和钥匙，飞机方能起飞。这时兰博可按原路线返回，进入基地大楼内部（方法为站在大门处按十字按键上）。大楼内部有敌军重兵把守，有在空中时隐时现的隐形怪物，有武艺高强飞脚伤人的彪形大汉，有来往巡逻的机器人。通道中不时有“N”或“S”出现，必须正确选择，才能在迷宫般的大楼中找到储藏燃料和钥匙的地下室，进入地下室后，必须使用冲锋枪或附有炸药的弓箭方能将看守的敌军官消灭，然后可取得燃料和钥匙，并获得生命力 700。然后按原路线走出大楼，返回到机场，登上直升飞机。此刻画面上将出现一红一蓝两架直升飞机载着兰博前往敌军指挥部所在地。

第八关：直升飞机降落在敌军指挥部驻地，兰博下机后，应向左前进，进入敌军火药库所在地，这里由敌军重兵把守。地上堆积着各种弹药箱，兰博将其砍碎可获得提供生命力的血瓶和各种武器，消灭敌军可获高分很快升局。兰博可反复冲杀将血瓶和武器加满，然后再正确选择“N”或“S”，前往关押美军战俘的敌军指挥部。前进途中将拦截的敌军消灭后，会遇到一名拿手提式机关枪不断射击的敌军官，开枪射击它会变形为头大无比的巨人，必须将其消灭，可获生命力 800。然后来到通往敌军指挥部的大桥上，桥上有巨型机器人和手持各种武器的敌军把守，千万不可被他们打下桥面，掉入河中将回至关头重新开始。冲过大桥，进入敌军指挥部，将这

里的守敌消灭后，正确选择“N”或“S”，兰博将来到通往关押美军战俘的牢房所在地的旱桥上，桥上和桥下布满了地雷，桥上由两个武艺高强的巨人把守，桥下有隐蔽在工事后不断开枪射击的敌军官。歼灭敌军官可获冲锋枪子弹，杀死巨人可获积分 400。通过后将来到关押战俘的牢房边，将战俘救出后（方法同第三关），返回到旱桥上。此时不要急于返回，应反复消灭敌军官将冲锋枪加满，然后巨人积分升局，升局后可将生命力重新加满到 800，然后再按原路线返回。消灭了途中拦截的敌军官，兰博即将回到停放直升飞机的机场，敌军指挥部将集中其所有的兵力，乘飞机追击兰博。这时画面上将出现一架庞大的敌军飞机，空中有雨点般的炸弹落下，飞机不断的向下空投敌军，兰博必须运用所有的武器装备，想方设法将敌机击落，击落后可获生命力 900，再将沿途拦截的敌军消灭，兰博登上直升飞机，与救出的美军战俘胜利返航，完成营救战俘的光荣使命。

此卡图像鲜明，人物造型逼真，情节环环相扣，趣味性极强。对游戏手法要求不高，但必须多动脑筋，尤其是记住生命力和武器的使用方法，并且正确记认游戏路线。此卡适宜年龄跨度大，为老少皆宜的游戏节目。

兵　蜂（TWIN BEE）

“兵蜂”是个有趣的射击游戏，可一人单玩，也可两人同时玩。

游戏的场景是蓝天白云的天空，色彩明朗、绚丽。主人公兵蜂将与各种自天而降的锅瓢碗碟刀，以及白菜萝卜等厨房用具和食品一比高低。

主人公使用的武器有枪（按B钮，射击空中敌人）、有炮（按A钮，炸轰地面目标）。移动的方向则由方向钮的各方所控制。

用B钮射击空中敌人时，你会发现子弹穿越某些云层时，云里会落下小铃铛。多次射中后，小铃铛会变成各种颜色，吃后增加各种功能。其中：

白色铃铛——可使兵蜂的单弹射击变成双弹射击，威力加大一倍。

蓝色铃铛——可加快兵蜂移动速度，增加灵活性。

红色铃铛——可使兵蜂身体两侧长出扇子样的保护物，变得刀枪不入，并经得起敌人撞击，但撞击次数多后功能失去。

红白铃铛——红白两色交替闪烁，使兵蜂身边出现两个影子。影子也能射击，敌人的子弹和撞击也无损于它。但若兵蜂被击中，影子消失。

前两种铃铛比较容易获得，而后两种就较难了。当出现时记得停止射击，迅速接近吃掉，若再被你击中，倾刻变色。

游戏的宝物除了空中的各色铃铛外，还有地面上的竹笋。且瞄准器套准后，按A钮即被炸毁，同时出现宝物，其中：

红苹果——吃掉后增加分数。

水果糖——使兵蜂能三向扇形发射。

五角星——将画面敌人瞬间抹去。

此游戏两人玩时特别有趣，不光是兵分两侧，易于制敌，而且两人靠近可联手行动，此时只需一人操纵即可，另一人可撤手休息。另外，两个叠成罗汉时，子弹顿时呈扇状射击，大大提高威力。

开始时兵蜂有3条基本生命，打到5万分可加命。此节目还设计有加命密码，可把基本的3条命加至5或10条，增加了初玩者的游戏机会。

另外，兵蜂在游戏过程中被击中，先被打掉手臂，但在前方不远处可捡回，即挽回了生命的损失。

兵蜂二代

纪元2901年，位于太平洋上的美丽之岛大碗岛迎来了战胜恶魔佐料大王，获得解放的100周年大庆，岛上祥和太平，人民沉浸在幸福喜悦之中，似乎早已忘记了过去梦魇般的痛苦和灾难。然而，岛国英雄、打垮佐料大王兵蜂的发明制造家西尼模博士，他从百年漫长的沉睡中醒来后，一方面为岛上的和平昌盛景象欣慰不已，另一方面却感到一种不祥的预兆。这种预感在他心中越来越强烈，想到百年前恶魔涂炭生灵所造成的灾难，他意识到会有后患，还是有所防备为好。于是他埋首工作，又开始研制吐比、温比和柯比三架新型战斗机。终于成功了，他松了一口气，心想这些战斗机定会担负起保家卫岛的使命。忽然，研究室发生强烈的震动，原来是佐料大王的孙子加南提斯前来报前辈之仇，他掏毁了研究室，

并用飞碟将博士抓走。快，快去解救博士，三位勇士驾驶着三架新式战斗机前去追击……该节目内容大致如此。

游戏可供一人、二人或三人玩，若三人玩，再添置一个控制器，插在游戏机通常供插激光枪的插口上。按A钮用以攻击地上的要塞并投掷炸弹，按B钮用作攻击空中的敌机。节目共有七大关：第一关，大碗岛；第二关，拉玛雅多王国；第三关，欧多拉特公国；第四关，乌拉斯克国；第五关，萨马比王国；第六关，伊卜干玛帝国；第七关，宇宙。当攻破七关后，会出现三位驾机勇士的肖像，并有一份西尼模博士的谢辞，大意为：

“各位好！我很高兴，并感谢大家为解救我所做的种种努力。我衷心地希望与各位风雨同舟，保卫我们美丽的家园大碗岛。”

勇者斗恶龙二代·续集

节目内容为：很早以前，有一位无恶不作的龙王，他统治着地球上亚列弗加特的各个小国，人民生活在水深火热之中。但有一位青年就是罗德西亚王子，他不畏强暴，奋起打倒了龙王，迎来了当地的和平与繁荣。之后，王子与拉达托姆的蒙布克公主结了婚，过着幸福的生活。然而，好景不长，又有一个邪魔大神官哈根出来捣乱。罗德西亚王子寻找到两位志同道合的伙伴，一起展开冒险之旅，去攻打大神官，重建持久的和平。

游戏共有三大关：一、寻找王子和公主；二、三人的航海之旅；三、向隆达尔基亚前进。小关共有三十七个。当逐关攻破，最后与哈根房前的三只大怪物褐色独角兽、紫恶魔和巨雷蒙拼杀战胜后，便可进屋与大神官哈根决斗。

该节目情节曲折，人物众多，怪物数十个，可供使用的武器、防御装备、宝物、魔法咒文也不少，定会让游戏者入迷。

勇者斗恶龙三代

比之该节目的一、二代及续集来，三代故事更为精采，情节更为曲折，内容更见丰富。三代描述的也是关于勇者的冒险经历。在阿里阿罕国，某一天早晨，有一位年仅十六岁的少年，他，即是国中有名的勇者欧路卡的儿子，父亲在与群魔的激战中，不幸失败，被困陷在异国的火山口中，如今，欧路卡之子已长大成人，他虽年轻，但勇敢而健壮。当他谒见国王，得到国王出国远伐前去讨伐魔王巴拉摩斯的允许后，他集合起战士、魔术师、僧侣、贤者、武术家、商人等，前去挑战魔王，开始冒险之旅，他，也成为一位勇者。

整个节目分“另一个地球”和“艾烈夫加特之谜”两大部分，总计二十一大关，为：

一、阿里阿罕城篇；

二、欧洲篇；

三、中东、北非、金字塔之谜篇；

四、丝路篇；
五、东方见闻录篇；
六、新大陆发现篇；
七、大航海时代篇；
八、印加帝国篇；
九、幽灵船篇；
十、欧利比雅与爱莉克爱的诗篇；
十一、黑暗大陆非洲篇；
十二、摩斯拉的复活篇；
十三、决战巴拉摩斯篇；
十四、怀念勇者斗恶龙篇；
十五、怀念的村庄篇；
十六、恶龙再现篇；
十七、期待的秘招篇；
十八、求勇者之盾篇；
十九、救出露比丝篇；
二十、勇者斗恶龙航海篇；
二十一、最后决战篇。

在上述各大关中，又有很多小关。除去主要人物外，怪物有 108 个，还有 104 种宝物和 60 种咒文供使用。

圣斗士星矢（セイットセイセ）

这是一个根据日本同名卡通片移植而成的神话打斗游

戏。

故事是说，希腊神话时代，女神雅典娜的周围，有一群勇敢的少年卫士，被称为女神的圣斗士。星矢（游戏者）是圣斗士中最出色的一位，他与其他圣斗士一起，为了保护女神，与以教皇为首的邪恶势力展开了生死大搏斗。

在操纵方法上，方向钮操纵星矢的移动；A 钮是跳跃，B 钮是拳击，这是攻击一般敌人时的操纵方法。

在对付主要敌人时，方法复杂些。敌人出现后，星矢还不能马上战斗，要按 A 钮选择“战斗”指令，然后用方向钮来决定星矢的能量大小，再按 A 钮时，能量准备才告完成。接着星矢要使用什么攻击方式，还要用方向钮的左方和右方从“拳击”“脚踢”中进行选择，至此，战斗准备才告完成。发动攻击用 A 钮进行，攻击命中时，画面会闪烁。

但是，如果敌人先发制人，向星矢攻击时，星矢就只好先选择“躲开”或“防御”的指令来保护自己。

星矢在战斗中失败受损，有两种方法可以康复：在进入圣所山岳之前，是进入“医院”（有时是在魔玲家中），在医院中，星矢的能量和生命力都可以恢复到战前状态；在进入圣所山岳之后，就无法回到医院去，但是在圣所山岳的每一个洞窟中，都有一尊女神像。女神像可以恢复星矢的能量和生命力，但女神像必须寻找才能发现。

另外，在游戏中及时了解星矢的状态和正确使用星矢所拥有的力量是极其重要的。

星矢在游戏中按选择钮，会出现女孩美穗画面，再按下 A 钮，即可出现选择指令画面。指令共有四项：“圣衣”“移

动”“能力”“密码”。用方向钮选定，用 A 钮显示。

密码，是接关密码；移动，是可以自由选择移动场所；圣衣，是星矢可以自由穿或脱圣衣。

选择“能力”后，会出现显示星矢状态的画面。

第一栏“COSMO”，是能量，这是星矢攻击和防御不可缺少的；

第二栏“DRMRCE”，是生命力，星矢受到攻击时会减少，减少到 0 时，即会死亡；

第三栏“EX”，是经验值，打倒敌人可增加经验值，经验值增加，则能力愈强；

第四栏“AD”，是攻击力；“MP”是移动力；“DP”是防御力；“HP”是精神力；

第五栏“AS”，是拳击速度；“JP”是圣衣强度；“CP”是跳跃力。

星矢在战斗中，必须对比自己和敌人的能力状态，进行正确选择和使用。同时，应尽量设法增加自己的能力。

最后，星矢在与主要敌人对打时，可以选择使用两种攻击绝招；“流星拳”和“彗星拳”。这两种拳威力十足，但将会消耗大量能量，所以，一般情况下不要轻易使用。遇到特别强大的敌人时，同时星矢的能量也比较充足，则可以使用。

该游戏共分五大关，基本过程是：

第一关，是圣斗士产生的模拟战。星矢先与魔铃对决；取胜后，再与大个子长西欧对决；战胜长西欧之后，星矢就可以获飞马星座圣衣，成为女神的圣战士。

第二关，是银河战争。第一回合，是飞马座的星矢对天

龙座的紫龙；第二回合，是星矢对白马座的冰河；第三回合，是星矢对仙女座的瞬；最后，突然出现了凤凰座的一辉，他带着 5 个黑暗圣衣人，破坏了银河战争大比武，抢走了黄金圣衣。

第三关，是与黑暗圣衣的大决战。星矢先到五老峰修行，提高能量；然后到梦公馆，修复圣衣；最后，前往迷宫富士风穴，与黑暗圣衣四大天王决斗。打破四大天王后，再决战凤凰座的一辉，终于将一辉打败，夺回了全部的黄金圣衣。

第四关，是圣衣大决斗。又回到了银河战争中的决斗场。首先是星矢与白衣圣斗士道格拉迪斯对决，其次是与半人星马座通天者对决。然后，星矢前往圣所山岳，在登山途中会遇大量敌手，只有一一将他们击败，才能去到星座宫。

第五关，是星座宫最后的大决战。首先必须先打败 12 个星座宫，才能进入教皇大厅，最后是攻入极皇大厅，击败极皇。

冒 险 岛

这本游戏卡自问世以来，由于其集趣味性及娱乐性于一身，且难度适中。因此，一直受到众多的电子游戏爱好者的喜爱。

此卡只供单人游戏。共计 8 局，每局 4 小关，合计 32 关。游戏主人公在前往冒险岛探险途中，需取得各种宝物，获得生命力或助长攻击力，方能消灭各种敌人，到达目的地。

手柄操作方法

十字按键控制方向，A 键为跳跃，B 键为攻敌（取得武器后）。

游戏时，每次只有三次游戏机会，三次机会全部失去，则从第一局重新开始。亦可接关（方法见后文）。

游戏开始，主人翁在前进路上会遇到各种敌人的攻击，空中有各种水果出现，跳起吃掉可补充生命力，画面上方的小竖格代表生命力，游戏时，每时每刻都在消耗，因此必须不断补充。一旦消耗完，即失去一次游戏机会。被敌击中亦失去一次游戏机会。敌人计有：蜗牛、乌鸦、毒蛇、滚石、猪、兰色骷髅、蝙蝠、毒蜘蛛、鲨鱼、小老虎（很难对付，总是突然出现）、毒蛙（击二下方可消灭）、乌贼（兰色击二下方可）等，每局局头的夜叉是不容易消灭的，必须在躲过其攻击后，连续击中五次方可消灭。每局游戏的场景大致相同，基本是按陆地—海上—地下顺序进行。

游戏时，取得各种宝物是顺利过局的关键。主人公在前进途中，会遇到各种蛋，将其踢碎，即可取得宝物。但有的蛋是隐藏的，必须在特定位置跳一下方会出现。现将宝物及功能介绍如下：

（一）飞锤，可伤敌但不能击碎滚石。

（二）小车，可乘，遇敌可保护一次，但失去小车。

（三）圣火，可伤一切敌人，包括滚石。

（四）天使，一时无敌。

（五）血瓶，有 M 标记，可将生命力加满。

（六）鲜花，可使生命力暂时不消耗。

（七）蜜蜂，取得后可接关。

另：在地上有的蛋内藏有吸血虫，如取得会使生命力加倍消耗。

接关：在第一局第一关尽头处的悬崖边跳起，会有蛋出现，踢碎即可取得蜜蜂。当三次游戏机会全部失去，画面一改变即按十字按键任一方向和启动键，便可从此关开始处继续游戏。

加速跑：按住 B（单发）键可跑的更快。

加倍跳：同时按 A（单发）和 B（单发）键，便可跳的更高。

影子传说

这是一个英雄救美人的故事。美丽动人的姑娘千惠子被暴君的手下忍者掠走，侠士太郎路见不平，拔刀相助，最后消灭了众忍者，将姑娘救出。

游戏共计四关，可供一人和二人（分别进行）游戏。可在主题画面时按选择键决定。有三次游戏机会。

手柄操作方法

A 键为出刀，B 键为发暗器，十字按键控制方向。按十字按键上可跳跃，在树下亦可爬树；按十字按键下可下蹲。

游戏时，取得下列宝物可助长攻击力。

黑色方块：取得后按 A 单发键放电，将画面内所有敌人消灭（法师除外）。

白色飞人，闪光圆球，红色飞人：可化身为二；一时无敌；使暗器威力增大；遇敌攻击可保护一次。

游戏积分至五万时，增加一次游戏机会。

第一关：战斗在森林内进行，侠士将口吐火球的三个法师消灭即可过关。

第二关：暗道内，共计杀死敌人 10 名，即可过关。

第三关：城下，消灭阻拦之敌，登至最高处，即可过关。

第四关：楼阁内，消灭一定数量之敌后，即可将姑娘救出。

如能顺利过关，游戏还可循环进行，但画面场景稍有变化。

1942

这是一本模拟二次世界大战大规模空战的射击游戏卡，画面场景逼真，色彩明亮。只是游戏节奏略慢。

此卡供一人或二人（分别进行），可在主题画面时按选择键决定。

游戏开始只有三次游戏机会，积分至 20000 增加一次游戏机会，积分 80000 时增加一次。

游戏共有 32 个版面，每版开始飞机从航空母舰上起飞，战斗成功再返回航空母舰，即通过一个版面。游戏时，敌方

各种飞机会蜂拥而来，企图将你击落，有的敌机可一炮击落，有的则需不断射击方能击落。因此，必须学会取得各种助长威力的项目方法，方能顺利的打下去。各版面内，如能将敌方五架为一编组飞行的红色飞机击落，即可取得以下项目。

（一）绿色项目：可加强火力。

（二）白色项目：炸弹，可将画面内全部敌机炸毁。

（三）灰色项目：两翼各增加一架小飞机并肩作战。

（四）桔黄项目：增加两次翻转机会。

（五）红色项目：增加一次游戏机会。

游戏时，击落黑色敌机得 50 分，击落绿色飞机得 10 分，击落绿色中型飞机得 1000 分，大型得 2500 分。击落从背后出现的绿色小飞机得 5000 分，击落特大型飞机得 20000 分。

手柄操纵方法

十字按键控制飞行，B 键射击，A 键翻转可暂时避过攻击，每版 3 次，标记为 R（画面右下方有显示）。每版通过后，画面上还会出现你在此版面的击中率。

接关方法：

三次游戏机会全部失去后，在主题画面选择 CONTINUE 项，按开始键，即可从此版面继续。

小飞侠

这是一本非常有趣的游戏卡带。机智勇敢的小飞侠在探

险路上，取得各种各样的宝物，将敌人消灭，最终取得胜利。

此卡只供单人游戏，且每局均有时间限制，如果在规定的时间内不能过局，则丧失一次游戏机会。游戏开始，只有三次游戏机会。游戏过程中，吃到宝物可增加游戏机会。

每局游戏均在一秘室内进行，小飞侠飞至尾部撞到大门，秘室就会打通。小飞侠即可进入另一秘室，再将这里的红色气球全部吃完即可过局。秘室内有各种敌人（骷髅、乌龟、蜘蛛、企鹅等）阻止小飞侠吃到红色汽球，亦有宝箱待小飞侠开启取宝。宝箱共有两种，红色与粉色。红色宝箱开启方法为，小飞侠跳起踩一下即变为宝物，并可取得。粉红色宝箱则需使用脸谱方能开启（方法见后文）。小飞侠必须取得各种宝物方能克敌制胜，胜利过关。宝物共计九种，列表如下。

（一）钱袋，吃到可加分。

（二）汽球，吃到可加分。

（三）血瓶（有 M 标记）吃到可延长游戏时间。

（四）绿色小人，吃到可增加一次游戏机会。

（五）红色飞马，吃到后将进入另一秘室，但不能出局。

（六）有 P 标记的圆币，吃到后可将画面内所有敌人变为粉色圆球并定在一定位置，吃到亦可加分。有时间限制，一旦过时，仍复原为本来面目。

（七）粉色圆球，同上。

（八）有 B 标记的圆币，吃到一个可将得分乘 2，吃到两个可将得分乘 3。

（九）脸谱，最佳宝物。按 B 键即可使用，按一下为一个，再按为二个，再按为三个。使用一个时，小飞侠变为紫色，踩

一下可开启粉色宝箱：使用二个时，变为粉色，可直接取宝（不用开箱，从侧面），使用三个时，变为绿色，可将画面内全部敌人定住，并变为粉色圆球吃掉，但有时间限制，过时敌人全部还原。但应注意，脸谱积累到10个（画面上方有显示，M标记），小飞侠即会被带入一秘室内，在此局剩余时间内，必须躲过秘室内敌人的攻击。如成功，可返回原处继续战斗。如失败，则回至本局开始处重新游戏，并失去积累的全部脸谱。

手柄操纵方法

十字按键可控制行动方向，B键为使用脸谱，A键为跳跃，连续按A键可在空中直线飞行。

拆　屋　工

这是一个非常有趣的斗智游戏节目，可考验你的判断力和反应能力。游戏有三种方法供您选择，分别为：

（一）单人游戏。

（二）二人游戏（分别进行）。

（三）自我设计游戏。

游戏共计100关，可逐关游戏。亦可选关，方法为，主题画面时，按A或B键选择，然后按启动键即可开始。

游戏共有五次机会，被警察捉住，丧失一次游戏机会。被火球击中，亦失去一次机会。若陷入局中无路可走时，可按

选择键，则游戏可重新开始，且不损命。

游戏方法为，拆屋工如能将画面内所有的建筑物全部拆除（用锤击碎），即可进入下一关。拆屋工在拆除建筑物时，警察会出面干涉，千万不可被其捉住。有时拆屋工的徒弟也会出现帮助完成任务，但是他非常笨拙，有时反而会帮倒忙。警察有两种，穿红色警服的非常狡猾，他将始终跟着拆屋工行动，极力想将其捉住，对付他的方法为，一、想法将其引入绝路；二、当他尾随而来时，将画面内绿门打开，当警察经过时就会进入（变为兰色），将不再对拆屋工造成威胁。但如将绿门再次打开，警察即可复出。穿粉红色警服的警察较好对付，因为他们总是按规定的路线巡逻，掌握其规律后可轻易避过，但他们数量较多。拆屋工工作时，有时画面两侧会出现火球，呈直线运动，拆屋工不可被其碰到。画面内的地雷若引爆，可将附近的建筑物炸毁，警察若正在梯子上，亦可将其炸落，但拆屋工也落下。拆屋工可从画面左侧进入右侧，反之亦同（有箭头标志）。

拆屋工可拆除的建筑物计有：白色大门，砖墙，白色梯子，绿色支柱，黄色梯子。油桶不能拆除。绿色大门可打开，但片刻后即恢复原状。拆除绿色支柱时，有时拆屋工不小心会被油桶扣入其中，此时可按选择键重新开始，不丧失游戏机会。游戏时，必须先计算好拆除建筑物的顺序，并有效的利用绿色支柱和油桶，方能顺利过关。

按键操纵方法

十字按键可控制拆屋工的行走方向，按 A 或 B 键拆除建

筑物。

若能顺利通过四局，拆屋工可获得一次奖励，画面上的建筑物可令拆屋工任意拆除。

越野机车

这是一本模仿摩托车越野障碍比赛制作的游戏卡带，仅供单人游戏。

比赛有三种形式供选择：

（一）个人赛

（二）集体赛

（三）自我设计障碍赛（DESIGN）

第一种和第二种比赛各分为五种难度形式不同的障碍跑道供比赛使用。比赛开始，可按 A 单发键启动摩托车前进，如松开按键摩托车即停止前进。行驶时，按 B 单发键可加油，使摩托车加速前进。但如果将油加的过满超速行驶，裁判员则会判罚运动员停赛五分钟（比赛有时间规定）。画面中标有 TEMP 标记下的长方格为油量显示，可显示加油程度。画面左下方 3RD 标记下方框内时间显示比赛时间，画面上方所标 BEST 标记下时间为冠军获得者比赛时间。每局共有 19 种障碍形式，游戏者如能进入前三名，方能进入下一轮比赛。每局难度则相应提高。

若想进行自我设计障碍赛，可在主题画面时选择 DESIGN（用十字按键或选择键均可）。然后按启动键，变换画面后，再选择 DESIGN，按启动键，摩托车会自动开至设计跑

道上。此时，按A单发键摩托车将前进，松开即停止前进。画面上方有19个英文字母分别代表19种障碍形式供游戏者选择，游戏者可任意选用（按十字按键）。选定后，按B单发键，障碍即设置完毕。若想取消跑道两侧的护栏，可选择L标志，然后按B键，每次可取消一个护栏。然后选择END，将终点设置完毕即可。若想增加比赛时间和加大比赛难度，可选择LP，按A单发键，可选择9种程度不同的时间。最后按B键，即可回到设计的跑道起点处开始比赛。

这本卡带图像逼真，色彩、音响俱佳，且迎合了人们的求胜心理，为出色的游戏节目之一。

大 赛 车

这是一本模拟赛车比赛制作的游戏节目，仅供单人游戏。

游戏有三种难度方式：即A、B、C三种，可在比赛开始前选择。

游戏方法为，驾驶赛车在规定的时间内驶过一定的里程（画面上方框内有显示），并在途中运用熟练的驾驶技术超越其它参赛车辆即可进入下一轮比赛。但在比赛时，如撞上路边的护栏，或与其它参赛车辆相撞，虽可继续比赛，但时间将减少五个单位。

赛车有两种速度供选用（中速及快速），可使用十字按键进行调整。按十字按键上为中速，按十字按键下为快速。比赛时，在画面上方左侧有显示，红色暗格为选择速度。A单

发键控制油门，起车时应选择中速行驶，然后再逐渐加速，如果使用快速起车，将会减少比赛时间。行驶至弯道时，应尽量减低速度，以防撞上路边的护栏。可调整十字按键降低速度并松油门。

游戏时，画面上方图框内有各种显示，左侧为速度，中间有时间显示，但每局限定时间不一。右侧为比赛中赛车所在位置显示。

此卡虽然画面及场景较为单一，但玩起来紧张刺激，给人以身临其境的感觉。

机车龙虎斗

这是一本模仿现代警匪片中摩托车和汽车相互追逐情形制作的游戏卡，比赛共有四种形式供游戏者选择。

（1）FICHTING、COURSE（搏斗赛）

（2）ENDURANCE、COURSE（持久赛）

（3）SDLO、COURSE（单独赛）

（4）DESING、COURSE（自我设计障碍赛）

除第四种比赛形式外，其余三种比赛各分十局，都是因循而进。必须赢得前一轮的比赛，方能进入下一轮。

比赛开始时路面行驶比较容易，随着局数的增加，会出现各种障碍物及水坑、冰雪路面（摩托车转弯时打滑）。如果摩托车撞上障碍物，撞上公路两边的护栏或被赛车追上，均会撞毁。但摩托车在行驶中开枪射击，亦可将他们击毁。此

卡只能单人游戏，按十字按键或选择键可选择比赛形式。十字键可控制摩托车的前进方向，并可在摩托车行进中加档提高车速。车速共有四档，在画面上方中间的方框内有 1、2、3、4 个档次显示，红色数字即为行驶档次，此框内还有摩托车已行驶里程及弹药储存显示。摩托车在行驶时，每按十字按键上一次，可提高一档车速；每按十字按键下一次，则降低一档车速。当使用 1、2、3 档车速行驶时，易被赛车追上撞毁，4 档行驶则可追上前方行驶的赛车，但极易打滑失去控制。画面左上方的方框内显示时间及得分情况。画面右上方的方框内显示摩托车后面赛车行驶状况。A 键为加油门，B 键为开枪。

第一种比赛形式游戏者只有五次机会，有 A、B 两条路线供选择，按 A 或 B 键即可决定。每局行驶里程不一，难度不同。如：第一局 12 公里，第二局 17 公里，第三局 25 公里。比赛无时间限制，并有赛车参加。

第二种比赛与第一种有所不同，游戏者必须在规定的时间内跑完规定的里程，方可进入下一轮比赛。如：第一局需在 250 秒内行驶 20 公里，第二局需在 300 秒内行驶 25 公里，第三局需在 350 秒内行驶 30 公里，并有赛车参加。

第三种比赛形式与第二种大致相同。如第一局需在 250 秒内行驶 22 公里，第二局需在 300 秒内行驶 28 公里，第三局需在 350 秒内行驶 32 公里，但赛车不参加比赛。

本卡带图像鲜明逼真，玩起来令人感到紧张、刺激。是低 K 卡带中的佼佼者。

五子棋（五目）

当今棋类竞赛在国际性比赛中较受重视的除了国际象棋就是围棋，其爱好者大有人在。五子棋的棋盘与围棋非常相似。下好五子棋对提高围棋水平无疑很重要。相对比较，五子棋没有围棋复杂，但其变化与围棋相比可说是不相上下。

五子棋的棋盘由纵横交叉的线段组成，棋子需落在交叉点上，共计 225 点。棋子分黑白两色，对弈时执黑子者先下，双方交叉落子，每次一子。若有一方将已方五子连成一线（横、竖或斜线均可），即告取胜。比赛为六局四胜制。

比赛有两种形式供选择：

（一）与电脑对弈（分初、中、上三个级别，可任选）。

（二）二人对弈（用手柄Ⅰ，Ⅱ分别控制）。

主题画面时，可用选择键选择。

十字按键可控制落子方格，选择落子位置，按 A 键落子。注意不要按 B 键，若按 B 键，即自动告负。

对弈中，不要明显的让对方看出五子成形的状态，使其有所防备。游戏前，亦可先观看一下游戏卡的演示。在对弈中，有时即使五子相连亦会告负，多子连（五个以上棋子相连），三、三连（三子相连两子，中间一子为共用子）等。与电脑对弈，对方如是初级选手，当其再下一子即可取胜时，棋子会闪动提请你注意。

黑　白　棋

这是一种流传于民间的古老的棋类游戏。看起来似乎很简单，实际上变幻无穷，玩起来非常有趣。

游戏方法

不论横竖或斜线,只要两同色棋子之间夹住异色棋子,异色棋子即被吃掉。例如，一边有黑子，在同一直线上（不论横线、竖线或斜线）有白子，只要在白子旁再置一黑子，呈相夹状，中间的白子即被拿掉，其位置变为黑子。如此，直到棋盘被填满为止(游戏规定每落一子必须吃掉对方棋子,否则无效)。最后数子决定输赢,多者为胜。整个棋盘可落 64 子。

游戏方式选择

（一）与电脑对弈（包括与执黑子或白子)。

（二）二人对弈

电脑棋手共有四个级别（LEVEL1～4)

比赛时间有四种规定：分别为 20、30、40 及无限制。

若与电脑对弈，可将你的名字告诉它（NAME)；若二人对弈可将双方姓名各自输入（分别用手柄 Ⅰ 和手柄 Ⅱ)。

游戏方法，选手级别、姓名输入及对弈时间均可用十字按键选择，然后按 A 键决定。游戏时，用十字按键选择落子位置，按 A 键落子。此游戏变化很多，有多种制敌取胜的方

法。但若想取得最后的胜利，关键是要尽力占取角上的四个棋位。初局和中局，占位多少与输赢无关。所以开局后，不要急于吃对方棋子，应争先占取有利棋位。占角的诀窍是先占取与角隔一格的位置。对此，游戏时您会深有体会的。

二人麻将

麻将牌，很多人都喜欢在闲暇之余玩一玩。但与电子游戏机玩麻将牌，你可能还是头一遭吧。日本人将麻将称之谓“麻雀”。但不论如何，总归是麻将牌罢了。这本由日本任天堂公司制作的游戏节目，与我们中国人玩麻将牌的方法区别不大。即使在我国，各省各地的玩法亦不尽相同。这个游戏节目的打法属麻将的基本打法，如推倒胡、清一色、一条龙、七对等等。但规定不能放“喜”，中发白不能作暗杠，还有一些规则，可在游戏中体会。

此卡供单人游戏，并分为三种难度级别供选择。可用选择键决定（初、中、上三级）。游戏开始时，你有 30000 分的赌注，当你欠债额达一定数目时，就会失去游戏机会（画面中间的方框内有显示，欠债时数字前加负号）。

游戏开始，双方各抓十三张牌（自动），画面下方是你的牌，画面上方为对方的牌（只能见到背面）。牌右边的兰框内若无牌，可按 A 键抓牌，抓牌后，用十字按键左右移动兰色方框选择你要打出的牌，选定后，按 A 键打出。若双方各打出二十张牌均未胡牌，则算流局。对方打出的牌显示在画面

上方，你打出的牌显示在画面上方，以中间的黑框为界。

吃牌、碰牌、过杠、胡牌、听牌的符号显示于中间大黑框内的绿色小方框内。吃牌一チー，碰牌一ポン，过杠一カン，胡牌一アカリ，听牌一リ一チ。按十字按键上、下选择，按B键决定。听牌需先抓牌，再选择符号。按B键决定听牌后，就再不能吃牌、碰牌、过杠了，只能抓牌，再将此牌打出，直到有牌可胡时，选择胡牌符号，按B键即可胡牌。

四人麻将

四人麻将在打法上与二人麻将基本相同，不同之处有以下几点。

（一）符号

ステンイ——正常出牌，抓牌（只有此标记时方可）。

ツ ——胡牌（听牌后使用）。

ロ ——胡牌（未听牌胡牌使用）。

ツ ——遇有吃牌、碰牌、过杠时，画面上将有所显示，若不需要时，可选择此符号。

（二）打法

诈胡包庄（没有胡牌，按胡牌键）。

听牌没胡，荒牌可得1000分。

抓七十张牌（画面有显示）四家均未胡牌则荒牌。

点炮包庄，即你打出牌，对方胡牌由你付帐。

（三）手柄操作方法

十字按键可选择符号、打牌。其余功能按 A 或 B 键均可。若按选择键，可偷看其余三家手中的牌。

（四）此卡只能单人游戏，分简单、复杂两种难度。

可在主题画面时按选择键决定。

足　　球

此卡无疑会受到青少年足球爱好者的宠爱，中国足球冲出亚洲、走向世界的重任已落在当代人的肩上，如果你是教练员，你将使用何种战术与强队对抗，打开游戏机，何不尝试一下呢。

游戏有两种形式供你选择，（一）对抗赛（人机比赛）；（二）二人游戏（分别用手柄Ⅰ、Ⅱ控制）。比赛共有七个国家参加：日本（JPN）、美国（USA）、法国（FRA）、巴西（BRA）等。你可任选其一。二人游戏时，分别选择。比赛时双方各有六名队员参加。球队分为五种水平（难度），比赛时间分别为 15、30、45（半场）三种。游戏开始前，以项目可用十字按键和选择键选择。十字按键可控制运动员行动方向（包括守门员），及射门角度。按 A 或 B 键踢球。第一种形式比赛时，头顶标有 1 号的队员为游戏者控制，第二种形式比赛时，标 1 号队员为Ⅰ手柄控制，标有 2 号的队员由Ⅱ手柄控制。

此卡带玩起来轻松自如，但画面略显单调，运动员及球的速度都较慢。虽然如此，它仍然是青少年喜欢的游戏节目

之一。

汽　　球

这是一个比较简单的儿童游戏节目，游戏方式共有三种。

（一）单人游戏

（二）单人障碍游戏

（三）二人共同游戏

游戏主人公为一持两只红色汽球的小动物，敌人为持一只汽球的小动物。主人公需设法将画面内所有的敌人消灭即可过局。消灭方法为，将敌人头顶的汽球撞破或踩碎都可以，敌人头顶汽球被撞碎即坠落，如落入河中便化为汽泡飘出，吃掉可得 500 分；如落在陆地上吃掉可得 750 分。主人公头顶的气球被撞碎一只时还可继续游戏，若两只均被撞碎，即失去一次游戏机会。如果被云彩中的闪电击中，或落入河中亦失去一次游戏机会。游戏只有三次机会，每通过三局则奖励一次。这时画面内的管道中将不断有汽泡升上天空，吃掉可得分。二人游戏时需注意，两位主人公互相碰撞亦受损。

十字按键可控制运动方向，按 A 单发键可在空中飞行。

撞　　球

这是一个类似桌球比赛的游戏节目，桌球这项娱乐活动

在我国现在已经很普及了。在我国一些大中城市，已拥有众多的爱好者。因此，这本游戏卡也一定会受到电子游戏爱好者的青睐。

游戏方法选择

（一）单人游戏

（二）双人合作游戏

（三）与电脑合作游戏

主题画面时，可按选择按键选择。比赛共计 60 局，可逐局比赛，亦可按十字按键上或下选局。另外，按十字按键左或右可选择摩擦力，共有 225 个等级供挑选。每局可击球数、落球网袋数及球桌形状均不相同，难度亦逐局提高。游戏共有四次机会，如果击球落入网袋中，或连击三杆无球落网，则失去了一次游戏机会。若一杆击数球落网，或每杆均有球落网，则给予高分奖励。

手柄操作方法

比赛时，画面上方的一排红色亮点为力度显示（POWER），它总是在不断变化着，当红点全部亮时，力度最大；不亮时，力度最小。因此在击球时，必须准确的掌握时机，方能使用最佳力度。按 A 或 B 键均可击球。画面上闪亮的准星可调整击球方向，可按十字键左或右进行调整。方向确定后，再按十字按键上或下量杆，然后一旦选定力度，立即击球即可。另画面上方的三个兰色亮点代表击球杆数，如：击一杆无球落网，兰色亮点即有一个变黑，如连续三杆无球

落网，亮点则全部变为黑色，即失去一次游戏机会。

高尔夫球

高尔夫球在国外属于一种志趣高雅的体育运动，目前在我国还不普及。但随着我国人民与世界各国人民体育交流的日益增进，相信不久的将来它一定会拥有众多的爱好者。通过这本游戏卡，会使你对高尔夫球这项体育运动有所认识。

游戏方法及规则

本节目有三种游戏方法供选择：

（1）单人

（2）双人计杆式

（3）双人计局式

可在主题画面时按选择键选择。比赛共计 18 局。

用杆击球，尽量用最少的杆数将球击入标有红旗球场内的球洞中，即可取得胜利进入下一局比赛。每局的地形均不相同，难度逐渐增大。每局比赛时，画面上方框内标有比赛击球的最少杆数（PAR）。比赛时，将球击入河中，则罚两杆，并将球置于河边重新开始。如将球击出场地外，罚两杆；将球击入树林，罚一杆，并将球置于原地重新开始。双人游戏时，比赛开始，双方各击一杆后，总是由离球洞距离远者击下一杆球，直至超过另一方为止。如此反复，直至球被击入洞中。

按键操作方法

比赛时，按 A 连发键击球，使用十字按键调整击球方向。击球前，可使用十字按键（上或下）来调整角度，共有 14 种角度可供选择，在画面上有显示 (CLUB)。分别为：3W、4W、PT、SW、PW、1I、3I、4I、5I、6I、7I、8I、9I。当球落入场地内的水泥地面时，可选择 PW 和 SW 来击球。若球落入标有红旗的绿茵地内时，只可用 PT 这种角度击球，此刻击球方向仍使用十字按键调整，使球和画面内白色准星标记及洞连为一线。按 A 单发键可控制击球力度，在画面左下方有一排兰格，并有白色箭头显示。按 A 单发键后，白色箭头将向左移动，当箭头移至左边最外侧的兰格时，击球力度为最大，如箭头未移动，此时击球力度为最小。当箭头移至你所决定力度处时，应立即击球，否则箭头移回原点或越过原点向右侧无效，但也算击过一杆了。

忍者一代

这是任天堂公司早期制作的忍者系列卡带之一，虽然画面、场景比较单调，但如不掌握打法，就无法将游戏进行到底。

此卡可一人玩亦可二人（分别进行）游戏。

游戏开始只有三次游戏机会，顺利通过三局，则奖励一次游戏机会。

游戏方法

游戏基本是在固定的场景进行，如山上、塔楼上。每局游戏忍者如将画面内的敌人全部消灭，即可进入下一局。游戏每三局场景一变，难度逐渐提高。敌人为拥有各种武器的武士和怪物，有的会放暗器，有的会吐火球，有的会投炸弹等等。忍者可放暗器伤敌。游戏时，吃到各种闪光物可加分。灭敌决窍在敌人落下的瞬间发暗器击之，或跳起撞敌，落下时趁敌人暂时不动时立即放暗器。

手柄操作方法

十字按键控制行动方向，B 键放暗器，A 键下落。按十字按键左右向上 45°并同时按 A 键可跳跃。

忍者二代（忍者救妻）

这是任天堂公司制作的忍者系列卡带之二。为非做歹的恶魔纠集其爪牙，将忍者的爱妻夺去。忍者闻迅，急速前往营救。一路过关斩将，将恶魔的手下全部消灭，最终击败恶魔，救出爱妻。

游戏方法选择

（一）一人游戏

（二）二人游戏（分别进行）

游戏开始只有三次游戏机会，游戏中，积分 20000 可增加一次游戏机会。

游戏方法

每局游戏均在固定场景内进行（只是色彩变换），忍者将画面内全部敌人消灭，即可进入下一局游戏。游戏难度逐步提高。游戏每局均有时间限制，时间快到时，恶魔将会不停的在画面上方向下投炸弹，企图将忍者炸死。如果超时，但又将全部敌人消灭，则还需在此局重新游戏一次方可进入下一局。游戏时，敌人被忍者消灭后，会化为白色气滴飘起，吃掉可加分，每局顺利通过，所余时间乘 10 加进积分。

游戏时，忍者可跳起将砖墙顶碎，从中取得各种宝物，宝物计有：

一、红色转碟

二、红色小人，增加一次游戏机会。

三、白、黄色物体，可增加积分。

四、红色宝球，可提高忍者运动速度。

五、酒瓶，可隐身伤敌（时间有限）。

六、宝鞋，一时无敌（时间有限）。

另：有时还会出现黑色炸弹，片刻后即爆炸，因此顶出后当立即避开。

取得红色转碟、红色宝球、酒瓶或宝鞋，不重复的积累至三个时，画面即变暗，敌人全部被定住，一只巨大的青蛙会出现在画面上，忍者可骑在青蛙背上，将所有的敌人全部吃掉。

手柄操作方法

十字按键可控制行动，A 键为跳跃，B 键发暗器。

大　蜜　蜂

这是一本与“小蜜蜂”大致相同的射击游戏卡，可供低龄儿童游戏。

游戏方式选择

（一）一人游戏
（二）二人游戏（分别进行）
可在主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键控制射击方向，A 或 B 键射击。

游戏开始有三次游戏机会，积分至一定数额时可增加游戏机会。

游戏方法

将画面中出现的所有蜜蜂击落，即可进入下一局游戏。游戏开始，敌方蜜蜂不断的从蜂巢和两侧飞出，并不时抛下弹丸，被弹丸击中或被其碰上即失去一次游戏机会。不能将蜜蜂击落，它们就会在空中排成方阵，并飞下继续向你攻击。

加强火力法

每局有四只最大的蜜蜂出现，击一次变色，击二次方可消灭。若不将其击落，它有时会放出电波，此时射击器如能进入电波范围内，即可被其吸附在一起并带入画面上方的敌蜜蜂阵内。此时另一架射击器补充位置后，如能将大蜜蜂击落（注意不要击中射击器），射击器就会落下，与另一架射击器联为一体作战，使攻击力大大增强。

小　蜜　蜂

这是一本简单的儿童射击游戏卡，最适于低龄儿童游戏。

游戏方式选择

（一）一人游戏
（二）二人游戏（分别进行）
可在游戏主题画面时按选择键决定。

手柄操作方法

十字按键可控制射击器的方向，A 或 B 键射击。
游戏共有三次机会，每局以小红旗数目为标志。

游戏方法

必须将画面内排成方阵的蜜蜂全部击落，才可进入下一

局游戏。敌方蜜蜂分为绿、紫、红、黄四种颜色，并不停的移动着，将绿色击落可得 30 分、紫色 40 分、红色 50、黄色 60 分。每隔一段时间，敌方蜜蜂就会有一只或数只从阵内飞出向你攻击，并抛出弹丸。若被其碰上或被弹丸时，均失去一次游戏机会。若将其击落，得分可乘 2。

轰炸队（新爆破）

本游戏由你控制的工兵猫（能够布雷），将每关中的所有敌人炸死后，炸出隐藏在砖内的过关小门就可取得胜利，进入下一关游戏。游戏有时间限制（画面上方 TIME200 标志），超过规定时间，新敌人又会出现，另你很难逃脱。

轰炸队是一本单人游戏节目卡，游戏开始时只有三次机会，但每过一关会增加一次机会。

这个节目共计五十关。在主题画面固定后，按选择键将箭头调至 CONTINUE 处，即可出现选关画面，用十字键和 A（B）键将需要游戏的那一关的秘码输入（由 20 个英文字母组成），再按开始键，你就可以由那一关开始游戏了（各别卡带，只需用 A、B 键就可调关，如 110 合一卡）。例第三关，秘码为 HIEFPMDIIHGEELODCCPH。

按键操作方法

十字键为方向键，控制工兵猫运动，A 键—布雷，B 键—摇控爆炸（在吃到定时器后有效）。

在每一关中都有一个宝藏在砖块内，需用地雷将其炸出，方能取到。获得宝物可使工兵猫的功力大增。现将宝物功能介绍如下：

A　小兔——火力增强

B　豆子——每吃一个，可多布一雷（开始时只可布一雷，待爆炸后，方可再布）

C　桃心——定时器，可随时控制地雷爆炸时间（A 键布雷，B 键控制）

D　小车——加速

E　发状物——隐身，吃第一个可以穿雷，再吃一个可穿墙。

F　火焰——不怕地雷爆炸。

G　问号——无敌。

上面七种宝物可同时使用，若损命，隐身和定时器会失去。

技巧

1. 必须将全部敌人消灭后，方可过关。2. 爆炸的火力范围勿波及过关小门及未来得及吃的宝物，若波及二者，会增加敌人数量。3. 前后出现的敌人有二十余种，运动速度及形式各自不同，尤其有几种可穿墙的怪物，提前布雷，是消灭它们的关键。

爆破（轰炸机）是目前国内比较流行的游戏节目之一，虽然版面较固定，但一样吸引不同年龄的游戏机爱好者，紧张、刺激是本卡的特色，很多合一卡都包括这个节目。

战　斧

一．故事梗概

这是一个神话传说。

古时候，有一群邪恶的魔王一直与众神为敌，由于双方力量不相上下，一直相持不下。众神费尽心血，锤炼了一把无敌的战斧，终于战胜了魔王，把它们赶进了地狱中，关了起来，战斧成了捍卫和平的法宝。

不知过了多少年，人类在大地上繁殖、成长，逐渐取代了神在大地的统治地位，战斧也交由人类来控制，有战斧的护卫，人们一直过着和平的生活。

不知过了多少年，一天，由于看守恶魔的神兵的疏忽，众恶魔逃出了地狱，来到人间胡作非为，所到之处，田地荒芜，万民涂炭……

从仙岛习武归来的英雄亚克斯和公主蒂丽丝，回到家乡“火树林国”，刚到村口，就呆住了，村里已没有一个活的生物，映入眼帘的是堆积如山的尸体，亚克斯的老母、蒂丽丝的双亲都已被魔王所杀……

亚克斯和蒂丽丝在村里一间破败的酒店里遇到了举着战斧赶来解救人们的长老吉利亚斯，他也来迟了。

魔鬼们还在到处作恶，为了报仇，为了消灭恶魔，亚克斯，蒂丽丝和吉利亚斯组成了无敌的三人之军，勇敢出征了！

二、攻关要领

该游戏所遇到的敌人有银巨人、紫巨人、红巨人、金巨人、黑巨人、青铜怪人、紫魔女、红魔女、黑魔女、骷髅、打手、军曹、锤将军、银中校、红上校、金将军、魔王迪斯等20余种。

1. 3位勇士各自的特点。

(1) 在这3个勇士中，长老的战斧威力最强，几乎无敌，但由于年纪较大了，长老的魔法较弱。

(2) 英雄亚克斯的长剑的威力较强，魔法也有一定的杀伤力。

(3) 公主蒂丽丝力量较弱，但由于她潜心学魔法，所以她的魔法威力最强。

2. 要充分利用魔法来战胜敌人。

(1) 亚克斯使用的是地爆法。魔法威力有4种变化，最强时尤如原子弹爆炸。

(2) 蒂丽丝使用的是火龙法，共有6种变化，最弱时，尤如几个火柱，最强时是巨龙喷火。

(3) 长老吉利亚斯用的是雷电法，只有3种变化，用雷电打击敌人。

(4) 3勇士的魔法，都只能使用1次，必须从背包袱土族人手上取得魔法药水补充后，才能再用魔法。而且，提高魔法的威力，也全靠魔法药水，蒂丽丝要取得最强威力，要有9罐魔法药水，而长老只要4罐就行。

3. 利用恐龙和怪兽与敌人作战，要及时骑上各种怪兽和

恐龙，利用怪兽和恐龙来战胜敌人。当怪兽和恐龙被敌人利用时将对你产生巨大威胁。

4.注意恢复体力，要及时从背包袱的矮人手上取得肉食，恢复体力。

三. 操作方法

（1）按A键使用魔法。

（2）按B键攻击（用刀、斧攻击或将敌人举起摔死）。

（3）按C键跳路。

（4）按1号手柄启动，单人玩，可用方向键选择上场的勇士后再启动。

（5）按Ⅱ号手柄启动，可双人玩，按Ⅰ号手柄启动键后，分别用Ⅰ号手柄方向键和Ⅱ号手柄方向键选择上场的勇士，按Ⅰ号手柄启动键开始游戏。

（6）选“OPTION”功能可进行体力的选择，按键功能的设定和音乐欣赏。

（7）可选择3种玩法，既实战式（8版），初学式（3版），对战式（练功用）。

四、版面介绍（本卡共有8关）

1. 第一关——王国

在这一关最先遇到的是敌人的侦察部分，要躲避敌人的冲击并伺机消灭敌人，这些敌人不强，正是练武的好机会，要好好的练一练你的功夫，遇到小怪兽时，可骑上小怪兽，利用怪兽的尾巴打击敌人。遇到背包袱的小矮人时，要尽快获

取魔法药水，补充能量。当巨人锤将军和打手一起出现时，可先对付打手，然后再攻击巨人，这样巨人会一直站着不动，直到打手被消灭为止。

2. 第二关——龟村

龟村临山近海，有断桥和许多木结构屋子，要小心跌倒，或被敌人推下悬崖摔死，应利用悬崖消灭敌人，把敌人引到崖边，打一悬崖。遇到蓝恐龙的红恐龙时，可骑上恐龙，让恐龙喷火消灭敌人。骷髅和魔女的动作都十分快捷，要用跳击和冲击法来消灭它们。

3. 第三关——魔鬼的栈道

在这一版中有树木、桥梁、石头房子等。在这一关要小心别腹背受敌，否则必会受困。在斜桥上会遇到2个魔女，可先引她们到左面，然后用冲击法消灭她们。随后遇到的2个军曹会用冲击法反击。对付从门里出来的拿盾牌的中校，可用魔法或冲击法对付他。

4. 第四关——建在巨鹰身上的小镇

这一关的地势高低不平，要充分利用有利地形进行攻击。可以站在高处，打击下面的敌人，也可以利用悬崖把敌人打下去。在这一关会遇到许多难缠的骷髅，对付它们的办法仍是将它打下悬崖或用冲击法消灭它们，最后会遇到许多黑巨人和黑怪人，要沉着应战。

5. 第五关——古城墙

这一关的敌人有小喽罗、骷髅、魔女、2个红上校等，可用跳斩法来打击敌人。要学会各个击破的战术，防止被敌人前后夹击。

6. 第六关——城门

这一关的开头有小矮人出现，要及时获得魔法药水，可将魔法药水留在画面上暂不取，使用一次魔法，取一个，再使用一次，再取一个……

7. 第七关——古城内

在这一关有一深渊很难跳过，要用冲击法才可能冲过。可多试几次。这一版的敌人非常多，要利用地形和跳斩、旋转斩、冲击法等高深的武功及魔法战胜敌人。

8. 第八关——大魔王

在这一关里，大魔王由 2 个无敌骷髅保护着。十分不好对付，要经过艰苦卓绝的战斗，才可能战胜它们。

五、游戏攻关

1. 冲法。将左右方向键快速按 2 次，可以高速冲向前方。

2. 冲击法。在冲时按 B 键可进行冲击，威力十分大，亚克斯的冲击是用肩撞，蒂丽丝的冲击是飞踢，长老的冲击是用头撞。

3. 高跳去。在冲的同时按 C 键跳，可跳得更高。

4. 跳斩和旋风斩。将 B 键和 C 键同时按下，可跳起攻击或让刀剑在头上一边旋转一边攻击前后的敌人，便要掌握此技不太容易，要多练习才行，关键与敌人就保持适当的距离，太远不行。

5. 高跳斩。在高跳时近 B 键攻击，剑便会垂直刺下，杀伤力十分大，但不易学会。

6. 接关。当主角死完后。画面下方会出现接关选择，选“YES”既可接关。次数有限。

六、游戏评价

该节目容量为4M，可双人同时玩，人物形象、背景、我方和敌人被砍时的惨叫都非常逼真，难度适中，是国内最受欢迎的世嘉五代游戏节目。

超级忍者

一. 故事梗概

在维护和平的众多忍者中，姆萨西是十分突出的一个。他年青力壮，武艺高强。为求得更高的武艺，他告别了故乡、未婚妻和师傅，云游四方，拜师访友，一去数载。

一天，黑社会犯罪集团NEOZEED血腥屠杀了姆萨西故乡的乡亲们，当听到消息的姆萨西赶回家乡时，家乡已是满目荒凉，遍地尸骨，他在土堆背后找到了奄奄一息的师傅，师傅告诉他：“你的未婚妻已被抓走，师弟们也被杀尽，你要为我报仇啊……”说到这里，师傅就断了气。

掩埋了师傅和同伴们的尸体，姆萨西登上了复仇的征程……

二、攻关要领

1. 各种武器使用方法：

（1）雷术：使用雷术可抵挡5次致命的攻击。

（2）火龙术：使用火龙术可消灭画面上的小喽罗。

（3）微尘术：使用微尘术，利用自身爆炸方式来消灭敌人，威力强大，但要牺牲1次。

（4）浮身术：使用浮身术，可增加跳跃高度和飞行距离。

（5）POW：取得它可提高武器威力。

（6）飞刀：取得飞刀，可增加飞刀的数量。

（7）红心：取得红心，可恢复生命力。

（8）忍牌：取得忍牌，可恢复忍术。

（9）IUP：取得它可奖励1个人。

2. 节约有限的武器，不要乱用。

3. 要学会腾空翻和使用扇形飞刀。

三、操纵方法

1. 按暂停键，可选择千种忍术。按A键可调用忍术。

2. 用B键攻击。

3. 用C键跳跃。如在跳到最高点时再按一下C键，姆萨西会腾空翻到更高处，如这时按B键攻击将会扇形抛出8只飞刀，有很大杀伤力。

4. 选OPTIONS可进行功能设定。

（1）歌曲欣赏。

（2）难度设定。可选4种难度：EASY（初学者）、NOR-

MAL（普通）、HARD（难度）HARDEST（高难度）。

（3）选择飞刀数。

（4）操纵键功能设定。

四、版面介绍（本卡共有8大关16小关）

1. 第一关——乡间与敌忍者屋

这是最初的一关。背景是乡间的竹林、断墙、小屋非常美丽。此关比较容易通过，只要将敌忍者一个一个地打倒就可以了，在此关比较难对付的是穿盔甲的武士，战胜他的最好办法是腾空翻至他的身后再打倒他，或可尽量接近他，然后用脚踢他。当然从正面用飞刀攻击也无不可，只是比较容易受到敌人的伤害。

第一关的后半部是敌忍者屋。进入敌忍者屋后，除了遇到一般忍者和穿盔甲的武士外,还会遇到竹枪和陷阱的阻挡，要小心别让竹枪击中。过了第一个敌忍者屋走到底后，蹲下推动一块方形石机关，然后返回屋内（会有路标指示,）从地下道到第二个敌忍者屋。打倒众多敌人后，方到终点。这一关的首领是龙大汉，要消灭他，只有在他九落下时打他头部才有效。要充分利用腾空翻来打击他。实在不行，最后可用法术打击他。

2. 第二关——瀑布与电控室

这一关是横版，但上下幅度很宽，整条路上，到处都是悬崖断壁，无底深渊。要过瀑布这一关，最好要先获得浮身术，配合腾空翻，才有可能踩着从大瀑布中冲下的流木往上跳，而且必须在流木刚从上方露出头时，就腾空翻到流木上

并马上再一个腾空翻跳到对岸的树头上，稍慢一点，就很难跳过瀑布，第二个大瀑布较易通过，只要在第一段流木刚露头时，腾空跳起，依顺序踩着一段流木连续跳跃，最后再一个腾空翻就可过关。

第二关的后半部是在电控室内部，到处是仪表，电闸和敌人，尤其要小心对付化装的女杀手。要通过这一关，走屋顶比较顺利。这一关的首领是影舞者。你要对付的是一个带着几个影子的顽敌，而且连斯舞厅的灯光，令人眼花缭乱。要先用近战术消灭影子后，才能打倒这个首领。

3. 第三关——飞机场与运输机内部

在飞机场，敌人采用的是自动枪和手榴弹等近代武器。在机场的铁丝网前后面都有敌人，要打铁丝网后面的敌人，必须采用腾空翻的方法翻过铁丝网。在这一关，腾空翻加扇形飞刀是杀敌的绝招，非此不行。

第三关的后半部是在运输机的内部展开战斗，在这时，特别要注意的是千万别从机舱门里掉到机舱外面去，否则就没救了，这一关的首领是一个巨大的生物电脑，站在电脑的右边攻击它会更容易消灭它。这一关的难度较大，要十分小心才能过关。

4. 第四关——废铁处理场与敌人秘密工厂

在废铁处理场上，到处都是报废的车辆和废铁堆。敌人就躲在这些废物后向你攻击。稍不小心，就会受伤，对于小喽罗，可以直接用脚踩他们的头，要对付拿火焰喷射器的敌人，则必须用脚踢他 3 脚，或用飞刀打中他 3 下，才能打倒他。

在敌人秘密工厂里，有许多地方有火焰喷射器和陷阱，要十分小心。往上爬时，应先跳起观察上方的动静，然后再伺机爬上去。往下降时，应待敌人射完后再降下去。过这一关时，可选走到最右端爬到工厂第二屋，然后回到左端爬到第三屋，再一直向前。这一关的首领是一个大力士，会不断地举起轿车壳和废铁朝你扔来。如果你靠近他，他会把你抱住，那就没救了。他的要害是头部，要设法攻击这个要害部位。

5. 第五关——都市与高速公路

进入都市后，要避开激光的阻击，跳到激光炮台上往上爬，这时候非不断使用腾空翻技术不可。

在高速公路上，既有许多高速行驶的桥车朝你撞来，又有许多敌人朝你开枪扔手榴弹。公路分内外两层，用栏杆分开。采用腾空翻技术可跳到内层或外层。在一般情况下，应从内层公路上前进，注意避开红色的轿车。当外层公路有敌人和宝物时，也可翻到外层，但要小心别掉下公路桥。这一关的首脑是1辆巨大的战车，它有3个要害核心，周围有高压电保护。可先站在原地不动，消灭第一个核心，然后跳到第二人核心的右边用脚踢毁它，最后跳到第三个核心的左边用脚踢毁它，消灭3个核心后，战车就自爆了。

6. 第六关——城楼与列车顶

在城楼中出现的是着古代衣饰和旗袍，使用三节辊、扇风腿的男女武士，要小心对付。在这一关，可利用电杆跳上屋顶，用近战的方法过关。

在列车顶上，要注意敌人扔过来的铁块，及时跳起避开。这一关的敌人并不可怕，很容易对付。这一关的首领是一只

蜘蛛人，要小心避开它抛下的蛛网，狠狠打击它，随后，它会变成蝙蝠侠，要认真对付它才行。

7. 第七关——军港与战舰内部

这一关的背景是港口和炮舰。浪花滚滚，一不小心，就有可能掉下大海，前功尽弃，所以要十分小心。可利用浮身术和腾空翻踩着救生圈，越过码头平台。

战舰内部是敌人的水上兵工厂，要小心别让敌人的导弹填装器撞到。往下跳时，要先听一下有没有枪声，要等敌人射完子弹后再跳下去，这一关的首脑是1只令人恐怖的巨大恐龙，它的身子几乎充满了整个画面，它的要害是头部，要设法打击它的头部。

8. 第八关——码头与敌人的总部

终于来到最后一关了，在风起浪涌的码头上，到处潜伏着敌人，要用腾空翻加扇形飞刀法来对付敌人。一不小心，就会被敌人打下海去。

这一关的后半部集中了前面所遇到的各种敌人，是一个迷宫，共有8个纵横交错的房间，每个房间都有许多门，每个门又通向各自的房间，要走出迷宫十分困难。这里的捷径是先从1号房的最后一个门进到4号门，从4号房右边的门进到8号房，从8号房的最后一个门进到2号房，进入2号房后从左边一个门进入6号房，从6号房的左下方的门可走出迷宫。走迷宫的路线无数，只要能到6号房，就可以走出来。在6号房有许多宝物，要尽量获取，最后的首领是一个白发魔王，这长长白发舞动起来十分厉害，要小心对付，打倒魔王的方法是利用魔术靠近魔王蹲下来猛攻，魔王向前甩

出头发的一刹那正是攻击的好机会，要好好把握住。

五、攻关秘诀

1. 飞刀数无限，选 OPTION 栏，把飞刀数先调到“00”，静等 15 秒，听到一响声后飞刀数会变为“　”，游戏时飞刀永远也用不完。

2. 腾空翻和扇形飞。按 C 键让主角跳至最高点时，再按一下 C 键即可腾空翻，腾空翻时掷飞刀，可一次扇形撒出 8 只飞刀，这对打击众多敌人十分有效。

接关：难度选 FASY 时可无限接关。

六、游戏评价

该游戏的容易为 4M，该游戏的画面和人物的立体感、真实感、清晰感都令人惊叹。该游戏故事性强，背景变化多端，从物操纵灵活，整个游戏紧张刺激，难度适中，可以说是世嘉五代游戏节目的不朽佳作。

世界末日

一、故事梗概

这是一个科幻战争故事。

在宇宙空间的某一个星系的联邦里，遭到了宿敌欧星系的袭击。联邦军少校耶斯·莱特的父亲在抵抗敌人的战斗中

牺牲了，家乡也被敌人占领了，要粉碎敌人的进攻，就必须将敌人现代化战争基地塞普雷阿雷摧毁。

耶斯·莱特和战友一道，穿着最新研制成功的飞行装甲服，携带超级激光武器，肩负报仇雪恨，光复家园的重任，向敌人的现代化战争革命地出击……

二、攻关要领

1. 要尽量收集钱币，到商店购买各种武器装备。
2. 要充分发挥卫星武器的威力。
3. 要熟悉各种武器装备的作用。

(1) 飞翔石：可改变飞翔速度。
(2) 心：可增加生命刻度。
(3) 医疗箱：可恢复生命力。
(4) 护胸甲：可抵挡敌人数发子弹。
(5) 长生药：可增加1条生命。
(6) 情报：可了解敌人的弱点（一般情况下不必购买）。
(7) 导弹：可追踪敌人。
(8) 八方炮：可同时向八方射击，威力极大。
(9) 增压器：可增加子弹的威力。
(10) 疑固汽油弹：可烧毁地面的敌人。
(11) 激光：可贯穿并消灭敌人。
(12) 火焰喷射器：可喷射火焰消灭敌人。
(13) 扇面激光：可大面积消灭敌人。
(14) 跳弹：可在四壁反弹消灭敌人。
(15) 激光导弹：可自动追踪并消灭敌人。

三、操纵方法

1. 用 A 键控制主角自转，卫星公转，反时针方向。
2. 用 C 键控制主角自转，卫星公转，顺时针方向。
3. 用 B 键射击。
4. 同时按 A 键和 B 键，可控制主角和卫星反时针自转。
5. 同时按 B 键和 C 键，可控制主角和卫星顺时针自转。

四、版面介绍

该游戏共有 7 关，内容有点像任天堂的《最后的使命(空中魂斗罗)》，其中 1—3 关是在美丽的都市中进行。

五、攻关秘诀

接关：双人玩时，如一个先“GAME OVER”，可立即按自己的启动键接版，只要不是两人同时结束，就可以一直接版。

六、游戏评价

该游戏容量 4M，整个游戏的画面设计得非常精美，立体感特强，背景和人物都十分逼真，游戏的标题画面也相当的帅气。玩此游戏实在是一种视觉享受。难度适中，音响效果很好，可双人同时玩，玩起来紧张刺激。这是一个很受欢迎的战争游戏。

宇宙达人

一、故事梗概

公元 3018 年，布谷星系的兵工厂设计制造了“TATSVTIN”超级宇宙战机，“TATSVTIN”超级宇宙战机的驾驶员大雄先生正在空中站等待出击的命令，以一展超级宇宙战机的雄姿。

命令终于传来：“在距我 1 光年处发现有巨大的陨石群向我星球飞来，这很可能是多年的敌手奇坦星人的又一次侵略行动，现命令你立即出发，粉碎敌人的进攻。”

一道银光闪起，超级宇宙战机融入了茫茫的宇宙之中。

二、攻关要领

1. 了解宇宙战机的武器装备。

(1) 机关枪：这是战机最初的武器，子弹是扇形射出的，共有 3 种变化，最后还会带上光环保护，威力极大。

(2) 红色光炮：这是 3 种武器中破坏力最强的，也有 3 种变化。起初 1 次只能发射 1 发炮弹，提高 1 档后同时可发射 3 发炮弹，最后可同时发射 5 发炮弹。

(3) 闪电激光：这是具有穿透力和自动跟踪能力的新武器，也有 3 档变化，用来对付大批敌人十分有效，但对敌人的重型装甲的破坏力就差些。

（4）骷髅炸弹：这是威力巨大的重磅炸弹，可炸毁整个画面上的敌人，但炸弹数量有限。

2. 利用宝贝增加威力。

（1）标有P的宝贝是用于提升战机火力的，每取得5颗这样的宝贝武器的威力即可提升1档。

（2）标有B的宝贝是用于被充炸弹的。

（3）标有S的宝贝是用于提高战机速度的。

三、操纵方法

1. 用A键射击（单发）
2. 用C键射击（连发）
3. 用B键扔炸弹。
4. 用方向键控制战机飞行。
5. 可在标题画面上用方向键选择游戏难度。

四、版面介绍

该游戏版面纵多，画面设计得非常好，引人入胜，整个游戏是纵向版面，画面变化多端，令人眼花缭乱，每一大关都分为若干小关，第一关都有数个很难对付的敌人首脑。选择低难度游戏时可无限接关。

五、游戏评价

这是一个深受欢迎的射击游戏。容量4M难度可选择。音响和画面都设计的十分好，游戏的刺激感和速度感超过了《沙罗曼蛇》、《大旋风》和《鲛、鲛、鲛》属于该片的续集。

这三个节目卡相比较，还是《宇宙达人》设计的最成功。该卡在国内十分流行。

兰　博Ⅲ

一、故事梗概

在山谷深处的一座无名小庙里，有一个强壮的男人正在埋头于庙宇改建工程中。他就是原美军特殊部队的英雄——兰博。

有一天，兰博以前的上司——特罗上校找到他说："我有一件事想请您帮忙，上级要派人潜入阿富汗救出被俘的情报人员。这任务非常危险，只有你能胜任，希望你能去。""对不起，上校"，兰博回答说："我的战争已经结束了！我不想再卷入新的战争中！"无奈，上校只得亲自前往，刚进入战区不久的吉普车正在黑暗中摸索前进，突然空中响起了可怕的飞机引擎声，一驾武装直升飞机追了上来，探照灯光罩住吉普车，很快，吉普车被击毁，特罗上校也被囚禁了起来，救援计划宣告失败。

听到消息的兰博，深深责备自己，上校是他的救命恩人，如今性命危在旦夕，兰博发誓无论如何一定要救出上校，他重新拿起武器，登上了危险的征程……

二、攻关要领

1. 要身手敏捷，机动灵活地消灭敌人。

2. 要注意观察、了解地形和敌人的军事设施分布。

3. 要熟练掌握特殊武器的使用方法。

（1）定时炸弹：可用来阻击敌人，炸毁哨塔，炸开通道，安放好定时炸弹，炸弹既开始倒数计时，计时到 0 时自动引爆。

（2）弓箭：这是兰博十分喜欢的武器，可以用来破坏敌人的军车、飞机、坦克、油桶等。按键的时间越长、弓箭的威力就越大。

（3）匕首：可以用来刺杀靠近的敌人并夺取武器装备。

三、操纵方法

1. 可用 A 键选择特殊武器装备。

2. 可用 B 键调用特殊武器装备。

3. 用 C 键控制机枪射击。行进时，可朝前进方向射击，站立不动时，可进行扇形扫射，能大面积杀伤敌人。

4. 可用方向键控制描准（在过单数关开始射箭时）和兰博的移动。

5. 选择 OPTION 功能，可进行多项设定选择：

（1）DIFFCULTY：游戏难度选择。

（2）PLAYERS：游戏人数选择。

（3）CONTROL：操纵按键功能设定。

（4）SOUND TEST：音乐欣赏。

四、版面介绍

1. 第一关——前沿阵地

首先，必须用弓箭击毁敌运兵卡车（普通时，卡车只有1辆，选难度时，卡车有2辆），消灭哨塔上和工事后的敌人，打掉2个油桶和1辆弹药车后用炸弹破坏2个塔哨，最后用炸弹炸开围墙，即进入三维空间的战斗画面，这时要对付的是一驾直升飞机，兰博只要拉满弓，箭就可以把它打掉。

2. 第二关——地牢。

在这一关中，有3个情报人员需要救出，他们中的一个知道上校的下落，他们被分别关在地牢的3个不同位置的牢房里，而且有重兵把守。地牢地形像迷宫般复杂，真让人头痛，救出第三个情报员后警铃大作，整个地牢即将爆炸，要迅速找到出口脱离险境，否则将功亏一篑。

第三关——丛林兵营。

在这一关中，到处是战车，炸弹，敌人士兵蜂拥而来，要尽快地穿插而过，消灭周围的敌人，突出重围，进入这一关的三维战斗画面后要对付的是一辆重型坦克，消灭它可不太容易。

4. 第四关——弹药库和机场

这一关的任务是炸毁所有的弹药库和机场上的所有直升飞机，当破坏率达到100%时，方可过关。

敌人的弹药库分别在道路的上方和下方。要先通过自动门进入下方的弹药库区，寻找弹药库（不止一个）并逐一破坏，然后通过自动进门入上方的弹药库区，再逐一破坏敌人

的另一些弹药库。最后，找到敌人的飞机场，把所有停在机场的直升飞机炸毁后破墙而出。

5. 第五关——装甲兵基地

在这一关中，会遇到众多的新型坦克，它们边行进边向兰博射击。不过，只要兰博充分利用有利地形，逐一击毁坦克，即可通过，在路途中，还有一个直升飞机场，有时间的话，也可以把直升飞机炸毁。最后，来到了装甲兵的兵营前，兰博只要站在兵营的两道门的夹缝中间，注意观察，哪道卷帘门开了，就朝哪射击，如此反复，即可过关。

6. 第六关——敌人总部。

身经百战的兰博，打到这儿已接近胜利，以后只要小心应会，避免伤亡，就能尽快救出上校。

历尽艰辛的兰博终于救出了上校，并完成了艰巨的任务……

五、攻关秘诀

1. 在选择游戏难度时如选“初学者”这一级，不可无限接关（只有最后一关不能接）。

2. 要利用匕首刺杀敌人，尽量多地补充武器装备。

六、游戏评价

该游戏是根据同名电影改编而成的，整个游戏紧张刺激，而且画面制作十分逼真，尤其是弹药库、机场和坦克群的逼真程度令人难忘。游戏难度可以选择，是一个很值得玩的游戏。

迈克尔·杰克逊

（又名外星战将）

此卡以美国著名的当代摇滚歌星迈克尔·杰克逊的形象的原型设计的一个集武打、趣味、智力和太空战为一体的游戏节目。卡中的背景音乐都是采用迈克尔演唱的著名摇滚乐，如大家熟悉的《真棒》等。卡中的迈克尔造形动作大都是迈克尔演唱时的舞蹈动作，相当逼真。使人在游戏时能充分享受到最佳的视听效果。

此卡有屏上菜单选择功能。可选择单打、间隔双打，和游戏难易度选择。具体操作法是：在菜单上将光标移至OP－TIONS（选择）上，按启动键，屏上显示出编辑菜单。将光标移至LEVEL项，用十字键可选NORMAL（正常度）、HARD（困难度）、EASY（容易度）。选择完毕将光标移至EX-IT（出口）再按启动键即可。编辑菜单中TRIGGER样为A、B、C三键功能互换；MUSIC栏可选择本卡所有背影音乐。

此卡共有六个大关。前五大关的第一关又分为三个小关。分别讲述迈克尔在俱乐部、街道、停车场、坟地、山洞和工厂等地救出被坏人囚禁的小女孩。每关中需救出的人数在画面右下角显示；画面下方中间血多少标志。迈克尔在救人的过程中有各种敌人和怪物的阻挠。迈克尔可用脚踢和手打死敌人，在血是显兰色和黄色时用脚踢和手打会发出兰色粉末，敌人碰上就会倒下。当血液较多时，连续按A键迈克尔会抛

出帽子将敌人打死或以跳舞的形式将画图敌人全部打倒。这是过关的秘诀杀法，当然同时会损失较多的血。游戏中，每救一个小女孩会增加血液，对于隐藏在门内、汽车内和山洞内的小女孩可用按上键救得。在有些关中有时可遇见天上飞下的兰色物体，吃了以后迈克尔会披上宇宙服，在规定时间内可发出激光和追踪弹消灭敌人，而且还可以自由飞行。第六关是迈克尔救出全部人质和乘上宇宙飞船在太空中与最后的敌人进行激战。

闪电出击Ⅲ

此卡讲述是 21 世纪宇宙中某个太空基地派出一对英雄少年驾驶一艘飞船去消灭敌人的空战游戏。

此卡为单打卡。在开始标题画面的飞船重合时，同时按启动键和 A 键（B、D 键也可）可显示出编辑菜单。SHIP SPEED（速度状态）栏，右用十字键选 LOM（低速），MIND（中速）、HIGH（高速）、TOP（最高速）。GAME LEVEL（游戏水平）栏；可选 NORMAL（正常），HARD（困难），MANIA（最困难）三个难度。选择完毕后光标移至 EXIT 再按启动即可。

此卡共七关。前五关分别是五个不同的星球上作战。这五关可以在游戏开始的地图画面上用十字键任意选择那一个关。只有将前五个关通过，才能进行后两关游戏。第六关是在巨大敌方飞船的外部和内部作战，第七关是消灭最后敌人。

游戏开始时，显示每关图形时画面左下方小图为本关首领示意图，其中图十字线交叉处为攻击首领的弱点。游戏开始有四只飞船，可增加一只飞船。飞船开始配备的标准火力是向前双发射击前后单发射击。游戏中可吃火力，这些火力有F、单发向前的上下炸弹；L：前后火力加强；S：激光可保护；W：月牙形火力；H：跟踪弹和副机。火力可用C键选择，（吃到的火力在画面上方显示），B键为攻击键。此卡画面立体感强，有强烈的战争感，画轴卷动长度大，音乐动听，是不可多得的游戏节目。

突击先锋

此卡是空战单打游戏卡。

此卡标画图光标移到OPTIOWS按启动键显示编辑菜单。菜单中，LEVEL（等级）栏可用十字键选择，NORWAL（中级）游戏开始时为4只飞船；EASYY（容易）游戏开始时为6只飞船；HARD（困难）游戏开始时为3只飞船。CONTROE栏为A、B、C三键功能选择；SOUND TEST栏来背景音乐选择。

在游戏过程可吃火力。将一个带针圆形物体打爆后先后会出现字母L（激光）、M（散弹）、F（方向弹）、P（副机）。连续吃上述字母可使同样力强加。A键可调整飞船速度、在画面上方表示、B键发射火力、C键可词副机到前后左右和使副机移动。副机可将往来和物体撞爆。正确的选择火力应和

副机是过关必备的技巧。

怎样选购游戏机、游戏卡

购买游戏机，家庭用的游戏机买任天堂系列较为实用，营业用的游戏机以世嘉五代等高档机为佳，至于一、二代早已淘汰的电视游戏机，不论是家用还是营业用，都不值得购买。

关于机子的好坏可根据以下几个标准

1. 图像清晰稳定，画面无明显干扰纹。

2. 机子上有视频、音频输出插口。

3. 声音清晰、明亮，游戏暂停时（按暂停键）很少或没有杂音。

4. 两只手柄方向键的操纵灵活，可打出45°角，如用《魂斗罗》卡试机可让主角前、后移动，叭下和向上、左上、右上、左下、右下射击。

5. 机子的外观制作精细。

6. 机子对节目卡的兼容性要好。这个性能不易测试，通常是用一些对兼容性要求较高的节目卡来试机，只要《大赛车》、《小蜜蜂》和《成龙》能比较正常运行的机子，就可以说兼容性是比较好。

对于游戏机的一些外设如光线枪、键盘。笔者认为只要自己有兴趣，买一个配套的键盘，利用其来学习电脑程序语言和自编游戏，作曲或弹琴，学习英文和打字，无疑可使游戏机平添许多有用的功能，至于光线枪，大可不必购买，原

因是至今未见到一个能使光线枪真正发挥作用的好节目卡。

选购游戏卡的常识

1. 游戏卡不存在能放映多长时间的问题，只有游戏内容简单与复杂的区别。

2. 同一节目不论是单卡还是合卡内容是完全一样。

3. 一个节目只要开头的情节正常，一般情况下以后的内容也正常，不存在只录片头的问题。

4. 游戏卡在正常情况下的寿命比较长，可以使用几年不成问题。

5. 卡的容量通常用 K 数来表示，当容量十分大时也可用 M 来表示。一般地说，K 数大的节目比 K 数小的节目要复杂。当然，有时也有例外，像《玛莉兄弟》、《冒险岛》、《迷宫组曲》等节目，其容量虽只有 64K，但比一些 256K 的内容还要好，还要复杂。

6. 合卡的节目数并非越多越好，还要看每个节目的容量和内容，否则 5 个 24K 的节目容量还抵不上一个 128K 的节目。

7. 节目卡的价格和容量有关，容量越大的卡的售价一般就越高。(特卡除外)

8. 有些游戏卡对主机的要求，在不兼容的主机上不能正常运行，会出现不规则方块，画面破裂等异常情况，选购时要特别注意。

游戏节目卡的使用注意事项

1. 游戏节目卡是由印刷电路板和以存储大量程序的大规模集成电路组成，因此十分怕潮、怕水，一定要放在阴凉干燥的地方保存。

2. 更换游戏卡时，不论插上或拨下都要记着先关上电源，如果带电插卡，将会烧坏主机和游戏卡。

3. 现在不少游戏节目卡是合卡，在同一卡中存有许多游戏节目，使用这类卡时，要学会选择节目，合卡选节目的方式大致有 4 种：

（1）用电源开关选节目，每开关一次电源换一个节目。

（2）用选择键选节目，每按一下选择键换一个节目。

（3）用方向键或 A、B 键选节目，首选屏幕上会出现一个节目表，用方向键可移动箭头，移动到所需的节目名称上时按启动键，既可玩这个节目。

（4）用复位键选节目，每按一下复位键换一个节目。

4. 游戏卡属精密电子器件，不要随意拆焊，重敲或摔打，否则有可能造成损坏。

巧调节目

有许多几合一的游戏卡是靠拨动游戏机电源开关来实现游戏节目内容的选择。有一台仿任天堂红白机，插入一盒二合一游戏卡，反复拨动电源开关，仍只出现其中一个节目内

容，另一节目调不出来。因游戏卡在别的机子上能正常选择节目，显然问题出在游戏机内部。经细心观察，发现缓慢拨动开关时，偶尔又能出现别一节目。于是在电源开关两端并接一只10uF/10V电解电容，结果两个节目均能正常调出，问题得到解决。

游戏机新产品

大型电子游戏机将进入家庭

去过大型电子游乐场，玩过电子游戏机的人，都为其精美的图像，悦耳的音响，巧妙的设计所折服，流连忘返。但由于其造价太高，每台售价近万元，更换节目困难，花费大，因此，连一般的小游乐场都难以配备，更何况普通家庭。

日本任天堂游戏机系列机面市后，虽然对大型机市场有一定冲击，但由于任天堂的图像、音响、速度都和大型机新节目相距甚远，所以，没有给大型机市场带来更大影响。但由于1987年日本NEC（日电）公司16位电视游戏机PC－Eng ine的面市和日本任天堂公司“超级任天堂”的加紧研制。这类新机型对大型机的威胁越来越大。去年，日本以生产大型电子游戏机闻名世界的SEGA（世嘉）公司，根据电子游戏机的市场变化，抢在“超级任天堂”面市之前，推出了“活动式电脑板”——$SEGA_5$代电子游戏机，把电视游戏机的水平在任天堂基础上提高了一大步，又使大型电子游戏机用户

享有更换节目方便，费用低等便利。

SEGA$_5$代（也称 MEGA－DAIVE）采用 Z80 和 MOTOROLA 公司的 68000 微处理器，是世界上第一种双 CPU、16 位的家用电子游戏机（它也可直接作为大型机的电脑板）。而任天堂机只有一个 CPU，而且仅是 8 位的，所以图像、音乐的处理能力和速度十分有限。要想把大型电子游戏机（也称街机）的节目移植过来，相当困难。即使移植过来了，节目也大大缩小了，变得不成样子，背景粗糙，没有立体感，角色小，分辨率低。要塑造一个大一点的角色，只能采用拼凑的办法，时常会出现闪烁（例如“脱狱”的主角）。而 SEGA5 代的主角大小则可是任天堂的 20 倍，色彩是任天堂的 8 倍，足以用来制作电视动画影片。它的音源数是任天堂的 10 倍，而且是立体声的，每个节目卡几乎都有音乐欣赏选择，相当于一张镭射唱片。该机采用了双重画面动画设计，能够逼真地表现角色与背景的距离，使画面具有明显的立体感。软体的正常容量是任天堂的 10 倍，已拥有节目卡 50 个左右，软件容量都在 2 兆以上。新的卡带正在不断推出（平均每月 3～4 个）。在笔者已见到的节目中，较适合我国国情的有：古代双打战争片《战斧》、科幻双打战争片《世界末日》、双打武功片《兽王记》、超级武功片《超级忍》、著名战争片《第一滴血Ⅱ》、沙罗曼蛇式优秀射击片《宇宙达人》、著名大型机版《大魔界村》、《孔雀王Ⅰ》、《北斗神拳Ⅱ》、《宇宙雄兵》、《闪电出击》等。

目前，国外已掀起 SEGA 热，任天堂市场已被 SEGA$_5$代等 16 位机所占领。至于国内情况如何，大家拭目以待。

袖珍式任天堂游戏机问世

游戏机热风靡世界。为开拓市场，任天堂公司在1989年，又研制出袖珍式液晶游戏机—— “GAMEBOY”。

与原电视游戏机相比，“GAMEBOY”具有无需连接电视机，不用电源适配器，握在手中即可游戏的显著特点。其大小如同一台袖珍式单放机。机身正面上方有2. 5英寸（47厘米×43厘米）液晶显示板，下方设置原操作手柄的全部按键，双手握住机身便可游戏。本机使用四节五号电池，耗电0. 7W，设有外接电源插口。比较有特色的是，带有一副立体声耳机。可在游戏过程中听到优美的立体声游戏伴奏音乐。拔下耳机，可通过小型扬声器监听，音量可调。此外，本机还具有一个外接控制插座，可再插入一个操作手柄，供两人同时进行比赛或对抗性游戏。为适应不同环境及照度的影响，机身一侧设有电位器，调整液晶显示的偏振角度，便于观看。

“GAMEBOY”的游戏卡，更是小巧，体积为56×64×7立方厘米，见图20。使用时，将游戏卡平行插到机身背面的卡槽内。目前开发的典型游戏节目有“摆砖块”（TETRIS）、“太空入侵者”（SPACEINVAOERS）、“设障碍”（BLDIA）等。

任天堂“GAMEBOY”袖珍式游戏机，集全部视、听操作为一体，无论是在家中，还是外出旅游都十分方便，为游戏机爱好者提供了新的娱乐器具。

{
  "before_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTI5MDc0OTkuemlw",
    "filename_decoded": "12907499.zip",
    "filesize": 44341643,
    "md5": "482c00a42400e9f483b239747f2278ec",
    "header_md5": "4e0ebc229aa604a6e9ed63b338e92133",
    "sha1": "db511c5056e8ebfdb1392d2be941629e17a028f0",
    "sha256": "d33fd8e957a7bfef259f4e33e924ee26b9680bd6d09b8c6cc941236e4588c960",
    "crc32": 235030965,
    "zip_password": "52gv",
    "uncompressed_size": 50554049,
    "pdg_dir_name": "_12907499",
    "pdg_main_pages_found": 275,
    "pdg_main_pages_max": 275,
    "total_pages": 294,
    "total_pixels": 720892680
  },
  "after_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTI5MDc0OTkuemlw",
    "filename_decoded": "12907499.zip",
    "filesize": 44354439,
    "md5": "af68e61baf37ca92f451a41e1e1cdb46",
    "header_md5": "4cf4a6e952f2b607effc02b2bda1d375",
    "sha1": "368b680452f5e10129aa82a14d23f644bfb2f24d",
    "sha256": "6883faba2e3243d30d19fbd60756a2af4d481f440af70f0cfad229210e0c01d8",
    "crc32": 3334037191,
    "zip_password": "",
    "uncompressed_size": 50548114,
    "pdg_dir_name": "",
    "pdg_main_pages_found": 275,
    "pdg_main_pages_max": 275,
    "total_pages": 294,
    "total_pixels": 909624240
  },
  "pdf_generation_missing_pages": false
}